3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明


掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.106
攻略透解
真·三国无双 联合突袭
PSP
PSP 偶像大师SP
NDS 光明力量羽翼
特快专递
异界年代记[PSP]
假面女仆卫士 跃动大混战[PSP]
杰克力量 消防员[NDS]
追求 费利克斯与菲丽西提的相遇[NDS]
超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！[NDS]
专题企划
妇女能顶半边天
历数掌机中的女强人
口袋光环
《沙加》系列回顾
研究中心
PSP 天诛4

本辑特别关注

最近的一场冷雨把人冻了个措手不及，一觉醒来，发现卧室的窗户上由于室内外的温差已挂满了小水珠，路上的行人也纷纷把原本已塞进衣柜的外套重新穿在了身上。一夜之间，这个南方城市仿佛又回到了冬天。

办公室内的游戏风潮也和气候一样无常，原本以为会引起小轰动的《真·三国无双 联合突袭》却遭到了冷遇，印象中上回《天诛4》出的时候玩的人都不止寥寥三人。几位小编又重新将去年的老游戏放回了机器，羽纹、乌冬回归《MHP2G》的狩猎生活，而马修则继续陶醉在《超级大战争 毁灭日》的世界，这不禁让人想起了盲先知在“经典主题乐园”栏目中的口号：好游戏，永远不过时。

雷伊



P47

《无双》最新形态在PSP上登场

真·三国无双 联合突袭

PSP

攻略透解

控制觉醒变身的武将，和朋友一起来一次联合突袭吧



攻略透解

展开随时随地的携带偶像生活

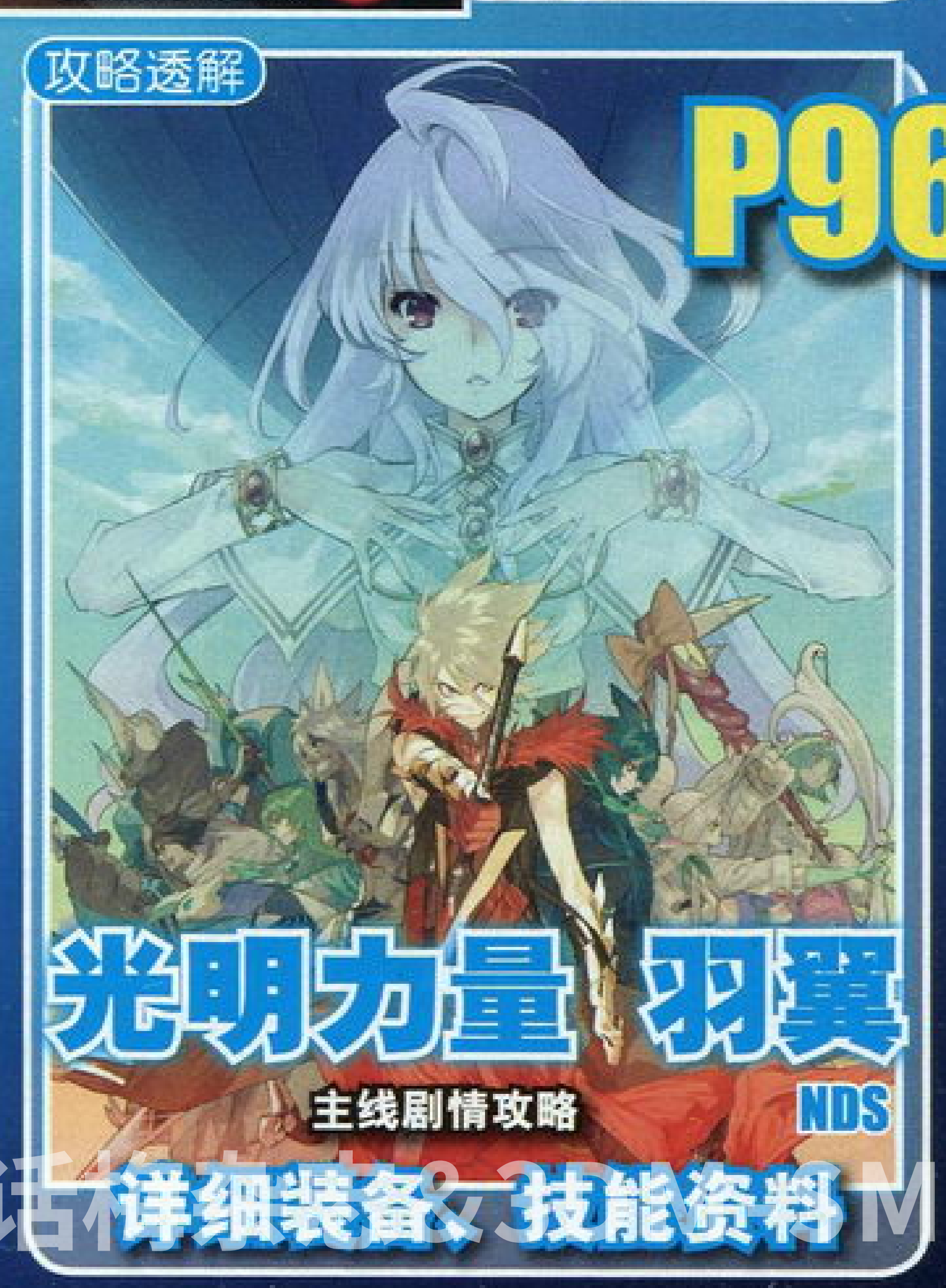
偶像大师SP

PSP

大篇幅攻略

偶像制作人入门指南
全角色营业PERFECT交流列表
试镜演出系统详解

P66



攻略透解

P96

光明力量 羽翼

NDS

主线剧情攻略
详细装备、技能资料



VOL.106 掌机王Sp



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

美术总监：吴　松

本辑赠品
《真·三国无双 联合突袭》
主题贴纸



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下。

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

SOFTWARE 软件 大作风暴来袭！SCE公布多款PSP重量级作品

日前，SCEA公司每年一度面向零售商的发表会Destination PlayStation正式召开，会上SCEA公布了多款PSP平台的重量级作品，这其中包括去年在PS3平台掀起“游戏3.0”风潮的《小小大星球》PSP版、传闻已久的《机车风暴》PSP版、次世代颇受玩家青睐的《刺客信条》以及在欧美拥有超高人气的《摇滚乐队》等新作。

SCE方面表示，PSP版《小小大星球》还是以游戏、创造、分享为主要要素进行制作，玩家将在PSP上操作Sackboy进行全新的冒险，而且PSP版《小小大星球》将与PS3版以某种形式进行互动；《机车风暴》的PSP版本被正式命名为《机车风暴 极地先锋（MotorStorm: Arctic Edge）》，据索尼官方介绍，《机车风暴 极地先锋》将针对PSP和PS2两个平台开发，担任制作工作的是Bigbig Studios，也就是曾经开发过“《追击力量》系列”的开发商，游戏将把玩家拉到冰天雪地的北极圈，在阿拉斯加的冻土和雪山之间再次展开无比刺激的追逐战，游戏将于2009秋上市。

除去SCE第一方的作品，此次登陆PSP平台最受关注的其他两部作品无疑就是曾经在次世代家用机上大受好评的《刺客信条》以及《摇滚乐队》的新作了。Ubisoft在发表会中宣布《刺客信条》的PSP版将会在2009年内发售，并且将会推出与PSP主机同捆的限定版“《刺客信条》PSP娱乐套装”，而关于游戏具体细节的消息将会在今后陆续公布，而Ubisoft除去公布了《刺客信条》外，还公布了另外两款PSP新作《宠物情缘（Petz）》和《汉娜·蒙塔娜（Hannah Montana）》；而由MTV Games与Harmonix联合在Destination PlayStation发表会中公布的PSP新作《摇滚乐队 不插电（Rock Band Unplugged）》则是该系列的首款掌机平台作品。虽然PSP版不能像家用机版那样利用模拟吉他、鼓等周边进行演奏，具体操作只能像以往的音乐类游戏一样通过按键来完成，不过MTV Games公司表示，PSP将与家用机版一样可以通过网络下载购买全新的乐曲。

此外，除去以上作品，EA Sports方面也在发表会中带来了他们的最新作品——PSP版《麦登橄榄球10（Madden NFL 10）》和《泰格伍兹PGA巡回赛10（Tiger Woods PGA Tour 10）》，两款作品均预定于年内发售。







事件 索尼积极与Rockstar协商PSP的新《GTA》游戏

《横行霸道 罪都故事》以及《横行霸道 自由城故事》可以说是处于PSP平台“最好的游戏”阵容中的作品，同时也是PSP平台销量最高的作品。显然，索尼想让PSP平台上多一些“《横行霸道》系列”的游戏，但众所周知Rockstar将系列最新的掌机作品《横行霸道 唐人街战争》放到了NDS上，而且是独占。这难道意味着PSP平台“《GTA》系列”的终结么？索尼PSP方面的北美市场部老大John Koller对于这点日前出面回答：“不”。

John Koller在接受MTV采访时公开表示，PSP如今拥有巨大的市场，何况之前的两部“《GTA》系列”作品在PSP上都取得了相当不错的销售成绩，所以索尼肯定会继续和Rockstar商谈其所有游戏的PSP版。他的意思是——“《横行霸道》系列”自然会是首选。



硬件 主攻女性玩家，丁香紫PSP公布

日前在SCEA公司召开的Destination PlayStation发表会中，Ubisoft公司除了《刺客信条》的PSP版外还公布了两款PSP新作《宠物情缘（Petz）》和《汉娜·蒙塔娜（Hannah Montana）》。而SCE方面也为了后者这款女性向游戏特意发表了一个全新颜色的PSP主机——丁香紫。

据SCE方面表示，《汉娜·蒙塔娜》这款改编自迪斯尼同名美剧的舞蹈韵律游戏将会在发售时同时推出一款PSP主机同捆版——“《汉娜·蒙塔娜》PSP娱乐套装”，而作为这个“《汉娜·蒙塔娜》PSP娱乐套装”中最重要部分的就这款新颜色的丁香紫PSP主机，索尼方面表示这将是“将PSP推向女性玩家市场的最新尝试”。而除去新颜色主机外，这个套装中还将包括Disney Interactive的PSP版《汉娜·蒙塔娜》新作，一张收录有《汉娜·蒙塔娜》电视节目章节的UMD，一根2GB记忆棒和一套PSP主题贴纸，售价为199.99美元。



硬件 任天堂发布三款新颜色NDSi

任天堂于2009年2月25日发布了三款新颜色的NDSi主机。这三款颜色分别为粉红（ピンク）、柠檬绿（ライムグリーン）以及金属蓝（メタリックブルー）。官方表示，新颜色的主机预定于2009年3月20日在日本地区发售，售价方面则与之前的黑白颜色NDSi主机售价相同，为18900日元。

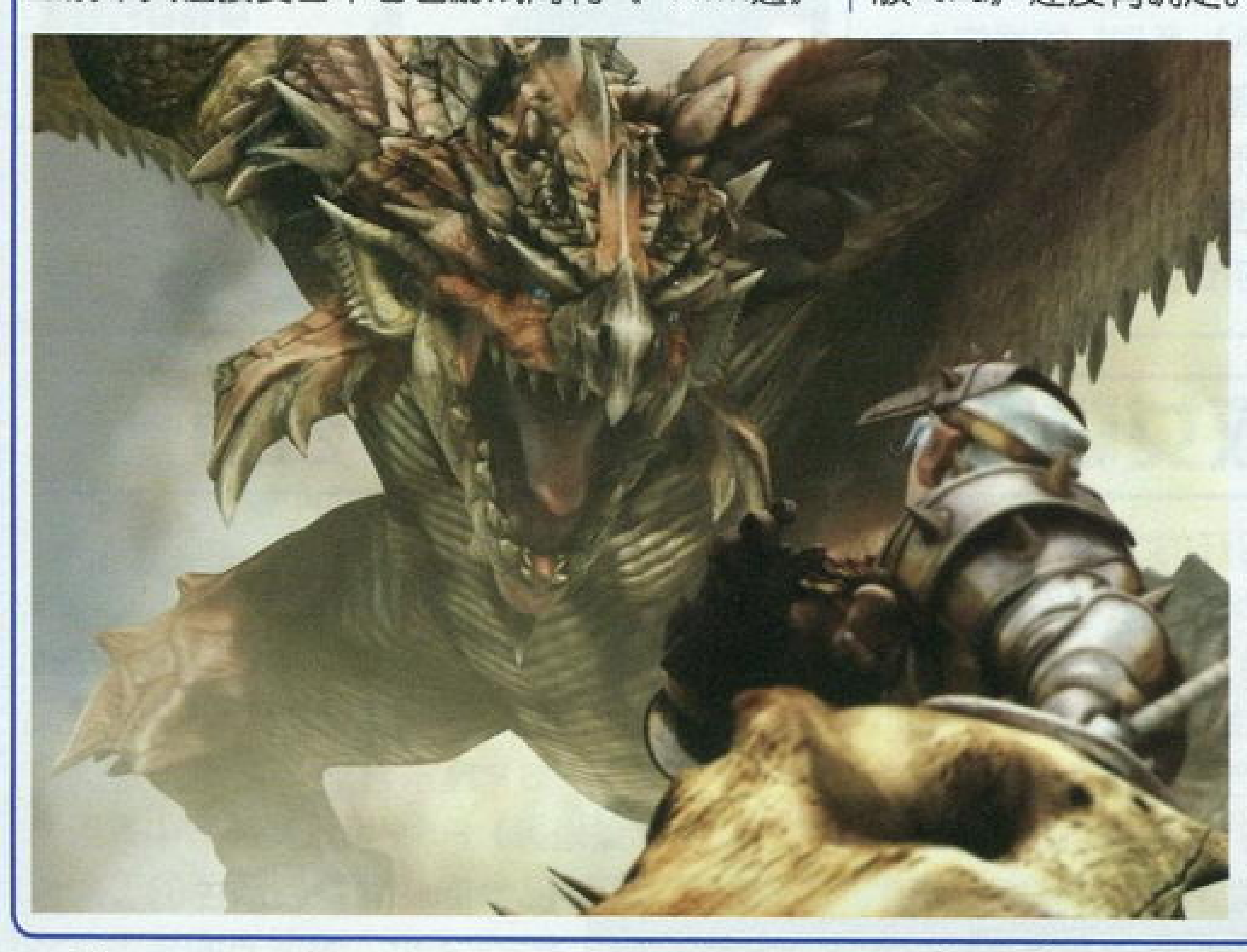
截止到2008年末为止，NDS系列主机已经在日本地区销售出了2567万台，全球销量也达9622万台，已经成为世界市场上普及率最快的游戏主机，任天堂以“从每家一台到每人一台”为最终目标逐步前进，在此时NDSi销售势头正旺的情况下发布新颜色主机，无疑将再次推动NDSi的销售。



SOFTWARE 软件 稻船敬二暗示Capcom正在开发《怪物猎人 携带版》新作

眼看着Wii平台的《怪物猎人3》放出越来越多的新消息，UMD舱里还装着《怪物猎人 携带版2nd G》的PSP玩家也许很着急吧？日前，Capcom著名游戏制作人稻船敬二的一席话让PSP玩家终于不用再羡慕拥有Wii的玩家。

据悉，Capcom主管游戏开发事务的稻船敬二前不久在接受日本著名游戏周刊《FAMI通》记者采访时表示，他们不会放弃PSP玩家。在专访中，稻船敬二确认Capcom正在制作两款新的“《怪物猎人》系列”游戏——一款是众所周知的预定于今年夏天发售的《怪物猎人3》，另一款则是PSP平台的系列新作，不过稻船表示，PSP平台的新作是否叫做《怪物猎人 携带版 3rd》还没有确定。



“《怪物猎人》系列”游戏在日本的累计销量已经超过了850万套，而去年发售的《怪物猎人 携带版 2nd G》累计出货更是达到了300万套，一举成为2008年日本市场销量最高的游戏。鉴于此，Capcom推出PSP版“《怪物猎人 携带版》系列”的续作应该说已经是预料之中的事情，玩家要做的就是时刻准备着在新作发售时抢先一步购买到游戏而已。

SOFTWARE 软件 Ready At Dawn回归？奎托斯有望再度降临PSP

《战神 奥林匹斯之链》可以说在去年于全世界范围内掀起了一阵强烈的“奎托斯旋风”，全世界玩家都为这款游戏在PSP平台表现出惊人的素质而疯狂，不过令人非常遗憾的是游戏的开发小组Ready At Dawn在《战神 奥林匹斯之链》发售之后曾经表示将开发方向从PSP平台转向其他平台，玩家们也因此非常担心在PSP平台上将无法再见到“《战神》系列”游戏，不过近日传出的一则消息则有可能让硬汉奎托斯重回PSP。

日前，据国外媒体Joystiq报道，索尼已经就PSP版“《战神》系列”游戏新作的开发与Ready At Dawn签订了合约，游戏有可能将在今年E3上与公众首次见面。透露这一消息的据称是Joystiq熟悉的可靠渠道，该渠道还确认，PSP版续作的开发是在2008年年底就已经决定的。

消息传出后，Ready At Dawn的官方发言人并没有予以答复。不过从SCEA主管硬件市场拓展事务的John Koller在前不久的PlayStation新作发布会结束后接受记者采访时的暗示——今年E3上还会有大作公布来看，奎托斯还是非常有希望再度降临PSP的。



新闻短讯

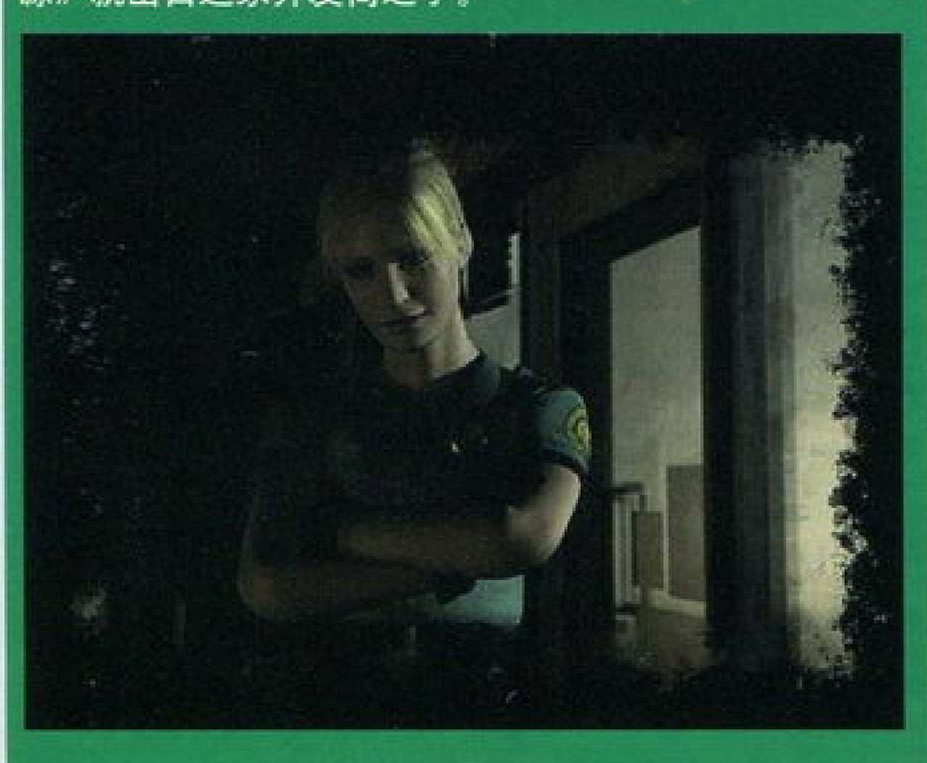
“PS之父”受聘为立命馆大学名誉教授

日前，日本立命馆大学正式对外宣布，他们将于今年4月起聘请SCE公司的名誉主席、我们所熟悉的“PS之父”久多良木健先生为名誉教授。立命馆大学方面表示，作为索尼公司家用游戏事业的奠基人以及前SCE首席执行官的久多良木健拥有丰富的商业经验，这些将成为学生们珍贵的启发教材。

《寂静岭》重制版有望登陆PSP平台

日前，屡次传出PSP2和PSP-4000型传闻的外国游戏网站VG247据称从业内渠道获得消息，英国开发商Climax目前正在准备为Konami重制初代《寂静岭（Silent Hill）》，对应平台则是PSP和Wii。当然，Climax工作室和Konami官方目前都拒绝对该消息发表任何评论，但从Climax官网上发布的消息来看，他们眼下确实正忙于一款未公开的PSP/Wii游戏的开发。

起家自1999年初代PlayStation平台的《寂静岭》，是Konami这个经典恐怖游戏的原点之作。而Climax对于这个系列来说也不算陌生，之前PSP版的《寂静岭 起源》就出自这家开发商之手。



《机战K》、《龙珠改》发售日双双提前

NBGI公司日前宣布，旗下两款NDS平台新作《超级机器人大战K》以及《龙珠改 赛亚人来袭》的发售日均有不同程度的提前，其中《超级机器人大战K》由原来的2009年4月2日改为3月20日发售，而《龙珠改 赛亚人来袭》则由2009年5月21日提前至4月29日发售。对于游戏提前发售的原因NBGI并没有做出解释，不过对于玩家来说，能够提前玩到游戏总归算是好事。

SNK Playmore公布《回忆之日3》

日前，SNK Playmore公司对外宣布，旗下NDS平台的恋爱AVG系列作品“《回忆之日》系列”将于2009年5月28日发售最新作《回忆之日3》（Days of Memories 3），售价为5040日元。





《回忆之日》是以SNK公司以旗下格斗游戏的人气女角色为登场人物的恋爱游戏系列，与NDS前两作相同，最新作依旧收录先在手机上推出的第7章至第9章的内容，其中将有包括娜可露露、真镜名弥娜以及NDS版原创主角初代雅典娜等角色登场。

2009年东京游戏展开展日期决定

东京游戏展的主办方CESA于2009年2月27日宣布，2009年的TGS将于9月24日～27日召开，地点则依旧是大家熟悉的幕张国际会展中心。与去年相同，TGS2009的前两天为媒体日，后两天为一般公开日。

CESA方面公布，东京游戏展2009的主题为“游戏充满活力”。本届东京游戏展三大开展重点如下：成为各种最新最先端情报的集结场所；推进商务方面的充实和报道，出展的国际化；强化对轻度玩家、新玩家的吸引力。

日本两大漫画杂志联合发布50周年纪念游戏

日前，日本两大历史悠久的少年漫画杂志《周刊少年Sunday》以及《周刊少年Magazine》，为迎接创刊50周年联合发表了一款PSP平台的格斗游戏——《Sunday vs Magazine 集结！顶上大决战》。官方表示，游戏将收录两刊共30款人气动漫作品的角色，其中包括《结界师》、《犬夜叉》等超人气作品，登场角色人数达100名以上。游戏除了单人的街机模式外，还包括练习与联机对战的自由模式以及最大4人同时协力游戏的任务模式。游戏战斗画面采用3D+卡通渲染呈现，每名角色释放必杀技时会出现各自的招式特写，让玩家从一款游戏里感受上百名著名漫画人物的独有魅力。

本作将由konami担当发行商，预定于2009年3月26日发售。









任天堂起诉R4烧录卡案件宣判

我们曾经报道过任天堂连同Square Enix等54家NDS游戏制作公司一同以“不正当竞争法”为依据，于去年7月29日将在日本市场销售R4 Revolution for DS等类似游戏周边机器的5家公司告上法庭的事件。日前，东京地方法院对此案作出了最终判决。

根据东京地方法院的判决结果，被起诉的“嘉年华”等5家公司将被禁止销售以R4 Revolution for DS为代表的类似游戏周边产品，并将全部库存进行销毁。对于此判决，任天堂方面表示：“该判决认可了本公司主张的正当性，判决结果妥当。”

掌机销量榜 TOP

PORTABLE GAME SALES RANKING

说实话，以《偶像大师》目前的知名度，PSP的三个版本加起来首周12万出头的销量比预想的要低一些，而这种极度FANS向的游戏后劲又不会太理想，因此累计能不能突破20万还得打个问号。不过大家都知道NBGI的主要赚钱手段并不在UMD游戏的销售上，今后一大堆下载内容的陆续推出相信依然会让它赚得流油。《马里奥和路易RPG3》的成绩比前作要好，而系列一直有着长卖的光荣历史，累计销量应该会超过50万，甚至更高。

软件销量（日本）

2009年2月16日～2009年2月22日



1 偶像大师SP

NEW

アイドルマスターSP

■NBGI ■SLG ■2009年2月19日 ■5040日元

备受瞩目的《偶像大师SP》经过一次延期后终于上市。刨去不厚道因素，其素质一如期待。充满挑战性的偶像培养，策略性十足的试镜演出，以至打动人心的多种结局都使得本作相当耐玩。和X360版一样，本作可借由PSN付费下载道具服装，价格不菲，足够NBGI赚上一笔了。



周间销量 12万1271套　累计销量 12万1271套

2 马里奥和路易RPG3

NEW

マリオ&ルイージRPG3

■Nintendo ■RPG ■2009年2月11日发售 ■4800日元

马里奥与路易的老牌号召力果然不容小窥，再加上大反派库巴大魔王改邪归正的真情演出，有这个成绩完全当属预料之中。本作在战斗上继承了系列一贯的趣味性和动作性，穿插在流程中的小游戏设计虽然精巧，但难度有些偏高，影响了游戏的整体平衡性。另外重复游戏性不高也是一大遗憾。



周间销量 5万8609套　累计销量 27万8664套

排名	游戏	资料	销量	机种
3 NEW	光明力量 羽翼 シャイニング・フォース フェザー	■SEGA ■S・RPG ■2009年2月19日发售 ■5229日元	周间销量 3万231套 累计销量 3万231套	NDS
4 ↑	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	■Capcom ■ACT ■2008年10月30日发售 ■3140日元	周间销量 1万9038套 累计销量 42万9531套	PSP
5 ↑	节奏天国 金 リズム天国ゴールド	■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元	周间销量 1万2902套 累计销量 158万4499套	NDS
6 ↓	世界足球 胜利十一人2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	■Konami ■SPG ■2009年1月29日发售 ■4980日元	周间销量 1万2756套 累计销量 17万7399套 	PSP
7 NEW	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	■NBGI ■SLG ■2009年2月12日发售 ■5500日元	周间销量 1万2623套 累计销量 5万1789套	PSP 
8 ↓	最终幻想·水晶编年史 时之回声 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム	■Square Enix ■A・RPG ■2009年1月29日发售 ■5040日元	周间销量 1万2159套 累计销量 17万595套 	NDS
9 ↓	世界传说 光明神话2 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2	■NBGI ■RPG ■2009年1月29日发售 ■5200日元	周间销量 1万581套 累计销量 28万8860套	PSP 
10 NEW	天诛4 天诛4	■From Software ■ACT ■2009年2月12日发售 ■5040日元	周间销量 8933套 累计销量 2万8522套	PSP 

硬件销量（日本）

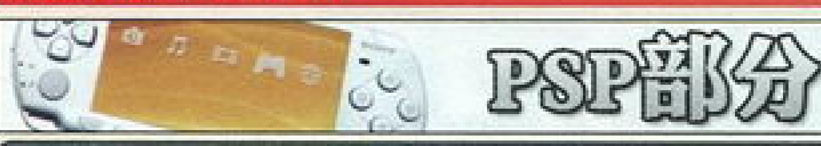
2009年2月16日～2009年2月22日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	3万6927台	56万3136台	184万3228台
PSP	3万10台	46万7683台	1154万6167台
NDSL	1万74台	16万5967台	1757万1945台（2402万1151台）

软件销量（美国）

2009年2月22日～2009年2月28日



1	瑞奇与叮当5	周间销量 1万752套	累计销量 135万5794套	SCEA	ACT	Ratchet & Clank：Size Matters	2007年2月13日
2	达斯特	周间销量 6852套	累计销量 224万8752套	SCEA	ACT	Daxter	2006年3月14日
3	乐克乐克2	周间销量 5884套	累计销量 2万5132套	SCEA	ACT	LocoRoco 2	2009年2月10日
4	麦登橄榄球09	周间销量 5517套	累计销量 71万1604	EA Sports	SPG	Madden NFL 09	2008年8月12日
5	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	周间销量 5110套	累计销量 25万5615套	Take 2	RAC	Midnight Club：LA Remix	2008年10月21日
6	横行霸道 自由城故事	周间销量 4802套	累计销量 251万6108套	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	2005年10月24日
7	横行霸道 罪都故事	周间销量 4512套	累计销量 137万8141套	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Vice City Stories	2006年10月31日
8	危机之源 最终幻想VII	周间销量 4510套	累计销量 68万5322套	Square Enix	A・RPG	Crisis Core：Final Fantasy VII	2008年3月26日
9	普利尼 我做主人公可以吗？	周间销量 4430套	累计销量 1万120套	NIS America	ACT	Prinny：Can I Really Be The Hero?	2009年2月17日
10	乐高蝙蝠侠	周间销量 4158套	累计销量 31万2665套	Warner Bros.	ACT	Lego Batman：The Videogame	2008年9月23日

NDS部分

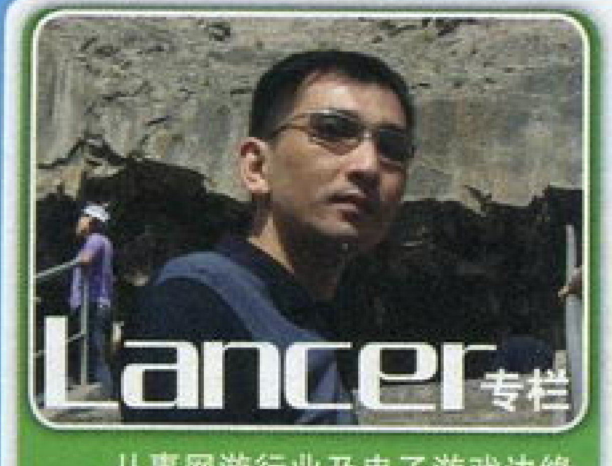
1	马里奥赛车DS	周间销量 2万3461套	累计销量 515万5383套	Nintendo	RAC	Mario Kart DS	2005年11月15日
2	任天狗	周间销量 2万2007套	累计销量 859万3102套	Nintendo	ETC	Nintendogs	2005年8月23日
3	新超级马里奥兄弟	周间销量 1万9232套	累计销量 635万639套	Nintendo	ACT	New Super Mario Bros	2006年5月15日
4	会说话的DS菜谱	周间销量 1万6849套	累计销量 73万2061套	Nintendo	ETC	Cooking Guide：Can't Decide What To Eat?	2008年11月24日
5	成人脑力锻炼	周间销量 1万5781套	累计销量 448万9196套	Nintendo	ETC	Brain Training	2006年4月16日
6	口袋妖怪 钻石・珍珠	周间销量 1万5471套	累计销量 617万2904套	Nintendo	RPG	Pokemon Diamond/Pearl	2007年4月22日
7	吉他英雄 巡演	周间销量 1万5335套	累计销量 195万954套	Activision	MUG	Guitar Hero：On Tour	2008年6月22日
8	进一步成人脑力锻炼	周间销量 1万5046套	累计销量 322万2523套	Nintendo	ETC	More Brain Training	2007年8月20日
9	星之卡比 超级无敌豪华版	周间销量 1万4643套	累计销量 108万4664套	Nintendo	ACT	Kirby Super Star Ultra	2008年9月22日
10	企鹅俱乐部 精英企鹅部队	周间销量 1万3018套	累计销量 76万4165套	Disney	AVG	Club Penguin：Elite Penguin Force	2008年11月25日

“《天诛》系列”销量



距离“《天诛》系列”第一作推出不知不觉已过去了10余年，从当年集游戏性与艺术性于一体的《立体忍者活剧 天诛》，到如今因销量不佳而被迫转战掌机平台的《天诛4》，不可否认，“《天诛》系列”的号召力正在每况愈下。这里为大家介绍一下“《天诛》系列”主力作品的销售情况，但愿这个曾经辉煌过的系列不要越来越被边缘化，不要越来越淡出我们的视线。

游戏名	机种	发售日	首周销量	累计销量
立体忍者活剧 天诛	PS	1998年2月26日	7万10套	24万5107套
立体忍者活剧 天诛 忍凯旋	PS	1999年2月25日	2万1809套	7万9415套
立体忍者活剧 天诛 忍百选	PS	1999年11月11日	2万1550套	4万7196套
立体忍者活剧 天诛2	PS	2000年11月30日	5万3448套	10万1155套
天诛3	PS2	2003年4月24日	12万4335套	25万383套
天诛 红	PS2	2004年7月22日	8万711套	14万1029套
天诛 忍大全	PSP	2005年7月28日	2万8100套	6万3664套
天诛 暗影	NDS	2006年4月6日	约4000套	约2万套
天诛4	Wii	2008年10月23日	1万3491套	1万8673套
天诛4	PSP	2009年2月12日	1万9589套	—



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

春暖花开

去年索尼数次说“2009年将会是PSP年”时，可能大家都没大往心里去，因为同样的句式索尼已经使用多次，比如“2008年将会是PS3年”或者“2008年将会是PSP年”，听多了就成了格式总是一样的官方新闻稿，替换几个关键词即可成为一篇新的文章。没想到2009年刚过了两个月，就确实出现了“PSP年”的迹象，《机车风暴》、《摇滚乐队》、《刺客信条》等超白金大作同时公开，《MHP》新作也不甘寂寞地冒了个泡，更有传闻说PSP-4000可能会有翻天覆地的设计变革……这些惊天动地的消息差不多都是在不到十天的时间里陆续出现，伴随着PSP出货突破5000万的官方声明，索尼一时红光满面了起来，虽然在同一时间也出现了索尼集团大裁员、大降薪、大改革的沉重声明，但至少SCE的处境还不算太惨，十几年独霸业界的根基不是那么容易说倒就倒的。

2008年是PSP在日本的辉煌之年，《MHP2G》击败《口袋妖怪 白金》、《马里奥赛车Wii》等怪物级游戏成为怪物之王，这可能是多数人都没有想到的结果。但在欧美，2008年却是PSP的濒死之年，不仅硬件销量总是在现役主流机种中与PS3轮流垫底，软件销量更是一脚踏入了死亡线，除了《战神》和《CCFFⅦ》外，其他PSP游戏几乎就没在TOP10中露过脸。第三方的热情也随着PSP的软件销量跌入冰点，英国《EDGE》杂志称欧美大多数第三方事实上已经放弃PSP。没想到，新年刚过，索尼就给所有幸灾乐祸唱衰的人泼了盆冷水。曾煞有介事地把PSP开发机装箱送回索尼的《战神》开发商Ready at Dawn又把开发机原原本本地运了回来，据说可能正在开发PSP的《战神》续作。因《罪都故事》销量不佳而心灰意冷的Rockstar似乎也在回心转意，《GTA》的PSP新作据传正在洽谈中，这可能是因为《唐人街战争》尚未发售已经惨遭恶评所致。

索尼如此心急地摊出PSP的多张王牌，显然与不久前美版NDSi发售日的公布有关。春夏之交是任天堂的幸运季节，NDS与NDSL都是从这个季节开始于欧美大放异彩，NDSi又瞅准了这个春暖花开的美丽季节，鼓足了劲准备摇钱。索尼知道PSP已经无力赶超NDS，但现在摆在索尼面前的已经不是“落后”的问题，而是生存的压力。如果还是一副破罐子破摔的态度，PSP有可能被NDSi彻底赶出欧美市场。

PSP能否在欧美重生，关键要看索尼能不能找准“点”。在日本Capcom帮索尼找到了PSP的生命点，用《MHP》扭转了PSP的命运，在欧美，索尼只要找到突破口，同样可以复制日本的成功。在PSP这批公布的新作中，笔者最看好的是EA/MTV GAMES的《摇滚乐队》，该系列目前销售额已突破十亿美元，MTV GAMES自称其为“2008年销售额最高的游戏”。《摇滚乐队》玩家的忠实与狂热程度为PSP版提供了销量保障，该系列家用机版售价达170美元（含乐器），与PSP售价相当，对这些狂热玩家来说为了《摇滚乐队》买一台PSP不在话下。《摇滚乐队》也是一个与PSP的特性吻合的游戏，NDS的《吉他英雄 巡演》都轻而易举卖了270多万，音质更好、可借助UMD大容量优势收录更多曲目的PSP版《摇滚乐队》显然更有诱惑力，通过PSN下载新曲目也可为MTV GAMES增加一个利润源。况且PSP在欧美的用户大多为二三十岁的年轻人，与《摇滚乐队》的玩家群体相同，索尼如果与EA和MTV GAMES合力在营销方面多花点心思，《摇滚乐队》也许有机会成为美国的《怪物猎人》！



里侧的战争



Darkbaby专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

2月28日，日本东京最高法院终审裁决游戏小卖业者进口和贩卖NDS主机用软件烧录卡为违法犯罪行为，当日任天堂股票因此逆势小幅上扬。随后的几天里，秋叶原电器街等场所销售NDS烧录卡的商家纷纷张贴打折甩货的布告以求尽快出清残余库存，从林林总总的广告目录中我们赫然可见DSTT和R4等“著名品牌”的身影。在NDS烧录卡在日本国内公开销售了一年多以后，任天堂才通过法律手段暂时将之驱逐出境，被非法商品直逼牙城的苦境，想必任天堂经营层是别样滋味在心头。

依据美国的“特别301条款”（注：“特别301条款”专门针对那些美国认为对知识产权没有提供充分有效保护的国家和地区，根据盗版的严重程度做出分级。对于美国认为盗版严重的国家，美国将会对其展开六至九个月的调查并进行谈判，迫使该国采取相应措施检讨和修正其政策，否则美国将采取贸易报复措施予以制裁），任天堂在2月中旬向国际贸易的美国贸易代表办公室提交一份报告，里面列举了任天堂认为Wii和NDS盗版猖獗的6个国家。在报告中，任天堂把中国、韩国、巴西、墨西哥、西班牙和葡萄牙6个国家列为盗版产品的主要产地。任天堂方面把盗版游戏和修改游戏主机芯片列为主要的问题，并要求美国贸易代表与这些国家的监管部门进行交涉。任天堂还特意将R4烧录卡的研发制造厂商列为生产盗版产品的惯犯。

任天堂在销售贩卖自社商品时也悄无声息地向非法盗版行为宣战。任天堂去年发售的经营策略类游戏《个性时尚 女生模式》深受玩家好评，发售至今销量已经顺利突破70万。该社在年初曾经连续两次免费提供该游戏的追加内容下载服务，在第一次更新时玩家可以获得丰富的时装类道具。而当二次内容更新后，许多满怀期待的非正版玩家却意外陷入了一个“玫瑰陷阱”，这些玩家的游戏存档遭遇了被完全删除的悲惨命运。任天堂在事后发布了官方声明，宣称《个性时尚》事件是该社向非法盗版宣战的小试牛刀，并放言未来可能还会采取更为激进的惩罚性行动。不过限于法律的规定，任天堂不可能实施类似破坏硬件架构这样的真正过激行为，最多也不过通过删除或修改游戏存档等小虚声恫吓，这些小伎俩对于绝大多数盗版玩家来说形同隔靴搔痒。

任天堂官方发言人森仁洋近日向《日本工业新闻》记者透露：仅仅2008年一年里，任天堂因为非法盗版商品泛滥猖獗遭受了20多亿美元销售额和4亿多美元利润的巨大损失，长此以往将可能影响到整个产业的存亡。年纯利将近五分之一的收入因为盗版而遭遇损失，也难怪近期的任天堂会如此地气急败坏。另外根据和任天堂关系密切的某日本业内人士近日对外透露：迫于许多第三方的集体压力，任天堂已经向Square Enix等社承诺，未来开发后续硬件商品时，至少使用现行主机（Wii和NDS）三倍以上的相关资金投入用于强化防盗版加密技术，以此来确保自身和第三方的实际利益。从无形中，与盗版商品的暗战也进一步加重了任天堂等硬件厂商的成本压力。

在我们这个背负着“盗版天国”恶名的国度，抵制非法盗版产品或许就是一个可笑的悖论。在一个特殊的环境下，我们用最廉价的成本享受到了最高品质的游戏商品，由此孕育了成百上千万足以令任天堂等海外厂商既叹羡又痛恨的核心玩家。然而事物总是有着相对性，由于对盗版问题束手无策，海外厂商至今对中国这个号称世界第四大娱乐消费市场敬而远之，让热爱游戏的我辈玩家只能扮演末等公民，不得不被迫继续干偷鸡摸狗的勾当。（据说Wii和X360早在一年多前便都已经获得了在中国大陆地区销售的许可，但由于厂商无法解决盗版问题以确保赢利而不得不搁浅。）而对于一些时刻憧憬着美好未来的业内人士而言，所谓的国内家用游戏市场亦不过是遥不可及的空中楼阁。

非法盗版问题已经成为一个短时期内难以解开的死结，更非个人或厂商力量所及，或许时间才是惟一的解决手段……

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



PSP平台第一款原创《无双》作品《联合突袭》是一款很明显的试水之作，游戏方式以及人物造型都与以往的系列作品有着极大差别。尽管游戏素质并没有大家之前想象的那么"雷"，但需要改进的地方仍不在少数。《无双》作品的第二作通常都比第一作有着极大幅度的进化，比如《真三国2》对比《真三国1》、《高达无双2》对比《高达无双1》，也许在《联合突袭2》中，我们看到的才是这个全新分支系列的真正形态。

栏目主持 雷伊

偶像大师SP

分为三个版本发售，玩家要扮演一名制作人，通过营业、课程、记者专访等形式提高偶像能力，将她们培养为人气顶尖的偶像。

PSP



画面	★★★★☆
音效	★★★★★
系统	★★★★★

总分 24

胧月 游戏与X360版差别并不大。不管是不是受于容量限制，将13名偶像拆成3个版本高价卖的行为让普通玩家不得不顾此失彼。好在游戏的素质很高，由于有着大量的随机事件和颇具难度的迷你游戏，攻关流程不至于出现冷场。与偶像候补生们对话选项的策略性远高于传统美少女游戏，这也导致刚上手的玩家会被"修理"得很惨，前几周目基本无法达到理想目标。载歌载舞的演出依旧养眼，除原创主题歌外甚至还收录了先于X360版更新进度的曲目。本次的相册大幅扩容，玩家能更随心所欲地保存中意的影像。 推荐 8

宇轩 本作虽然在画面上无法与X360版相比，但依然独具特色、优点颇多。不过它是否真的能达到X360版的辉煌，还需要看之后的下载内容了。 8

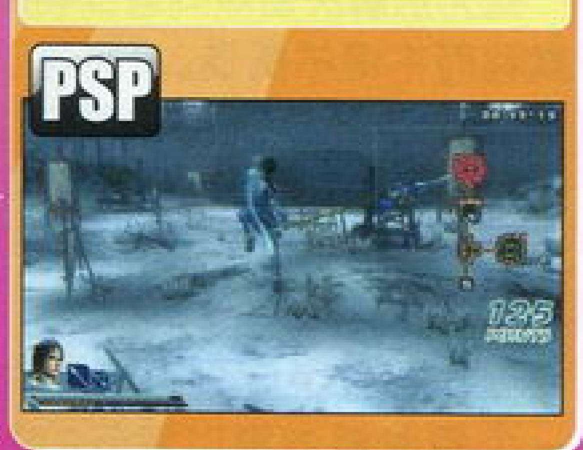
雷伊 游戏方式对掌机玩家来说比较新颖，充满魅力的角色和好听的乐曲让人十分满足，但分成三个版本来卖对FANS来说是个巨大的考验。 8

■アイドルマスターSP■UMD■NBGI■SLG■2009年2月19日■1～3人■无对应周边

真・三国无双 联合突袭

在对"《无双》系列"进行了大刀阔斧的改变之后，《联合突袭》成了一款结合了爽快感和联机乐趣的游戏。

PSP



音乐	★★★★★
难度	★★★☆☆
平衡性	★★☆☆☆

总分 23

盲先知 想必割草般杀小兵的《无双》玩家也玩腻了，光荣这次的打算是既不让玩家杀小兵，也不让玩家割草。本作中新加入飞兵、陷阱和一些巨大的BOSS让玩家充分感觉到了"这不是以前的《无双》"！新的武器合成、武幻系统也充满新意，可以让玩家充分发挥自己的喜好。不过游戏的平衡性方面还有待改善，前期的过分困难和后期的过分简单都让人有点无奈。糟糕的视角加上在空中飞舞的敌人也让人心烦意乱，这让游戏的爽快感大打折扣。另外，游戏的音乐保持了系列的高水准，一听就战意十足。 7

马修 挺难评价的，爽快感、无奈感和郁闷感在我玩本作时更替出现，而视角又比较失败……画面音乐很棒，总的来说本作的试验成份不小。 8

宇轩 优点就不说了，但本作的难度平衡真的有问题，多人联机和单人游戏的难度差异之大让人非常恼火。不过不管怎么样，这次的创新还算成功。 8

■真・三国无双 MULTI RAID■UMD■Koei■ACT■2009年2月26日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

异界年代记

本作是由著名PC游戏制作厂商工画堂负责制作，Gungho Works负责发行的一款PSP平台原创RPG作品，故事围绕6颗拥有强大魔力的魔石展开。

PSP



剧情	★★★☆☆
战斗	★☆☆☆☆
人设	★★★☆☆

总分 18

乌冬 本作的许多地方都可以看到“《传说》系列”的影子，除了那个和《传说》如出一辙的战斗外，对话框和一些细微的设定都和《传说》极为相似。不过仅仅是相似罢了，两者的高度是完全不能比的，最大问题还是出在作为RPG重点之一的战斗部分上。即便已经有了《传说》这个好榜样，但本作的战斗部分还是做得一团糟，比如低得令人发指的AI、单调的攻击方式、僵硬的动作等等，无时无刻不在挑战玩家的心理底线，如果你能耐着性子把本作打完，那恭喜你，你的忍耐力绝对在常人之上。 **6**

雷伊 没啥亮点的游戏，读盘时间令人发指，生硬的战斗动作让人一瞬间仿佛回到了上个世纪。估计不是对RPG如饥似渴的玩家很难对它提起兴趣。 **6**

胧月 战斗时角色动作生硬，读盘时间长，对话又有抄袭《英雄传说》的嫌疑。不过作为一款掌机RPG能够随时记录的机能倒是很方便。 **6**

■ミマナ イアルクロニクル■UMD■Gungho Works■RPG■2009年2月26日■1人■无对应周边

光明力量 羽翼

“《光明力量》系列”的最新作，玩家要扮演一位无意中得到飞空艇的少年，与3000年前被击败的异世界敌人“虚无”的残存势力展开战斗。

NDS



剧情欢乐度	★★★★★
战斗难度	★★★☆☆
音乐	★★★☆☆

总分 23

洋葱 让玩家从头至尾笑得合不拢嘴的恶搞对白绝对是本作的一大亮点。可惜游戏流程只有短短的十章，后期剧情的发展过于仓促，给人虎头蛇尾的感觉。战斗部分可以看出制作者花了不少心思，各种新颖的设定让人眼前一亮，角色的攻击动作、魔法的特效都很漂亮。不过游戏中必杀技的性能过强，且发动条件也非常简单，大部分战斗都可以利用必杀扫荡战术解决，导致游戏的整体难度下降。虽然主线流程不长，不过本作的收集要素以及通关后的隐藏要素都还挺丰富。总的来说还是值得一玩的。 推荐 **8**

胧月 系统上手简单，剧情轻松搞笑。最多5名同伴的连携攻击使得战斗的爽快度极高，挑战性不足是游戏的缺憾。 **7**

雷伊 整体素质相当不错，战斗的爽快感以及剧情的处理方式都在预想以上。不过游戏的人设个人觉得并不讨巧，尤其是男主角。 **8**

■シャイニング・フォース フェザー■卡片（1Gb）■SEGA■S・RPG■2009年2月19日■1人■无对应周边

超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！

由同名剧场版动画所改编的横向卷轴动作游戏，在游戏中玩家要操作KERORO、TAMAMA等KERORO小队成员，在各式各样的关卡中进行冒险。

NDS



上手难度	★★☆☆☆
耐玩度	★★★☆☆
恶搞度	★★★★☆

总分 23

乌冬 虽然玩法上和前作相比没有太大的变化，但众多新要素的加入使得游戏的内容饱满了不少，可以算是近期游戏中的精品。使用KERORO小队每位成员的不同能力来解谜的想法非常好，玩家在攻关的时候经常需要开动脑筋，而不是一味地打打杀杀，谜题的难度适中，玩起来也相当流畅，基本不会出现卡关的现象。为了照顾到不擅长动作游戏的玩家，游戏动作部分的难度在前作的基础上做了一些调整，让玩家更容易投入其中。游戏的通关时间不长，但算上研究要素的话也可以玩上好一阵了。 推荐 **8**

宇轩 除了忠于原著的恶搞，游戏本身并没有什么太大的亮点。玩起来平平庸庸，不过作为一款粉丝向的作品它应该是够格了。 **7**

盲先知 无处不在的恶搞成份让游戏欢乐不断，而优秀的手感、丰富的收集要素和不过不失的关卡设计则是原作动画粉丝不可不玩的理由。 **8**

■超剧场版KERORO军曹 击侵ドラゴンウォリアーズであります！■卡片（512Mb）■NBGI■ACT■2009年2月19日■1人■无对应周边

文 宇轩

惊喜与失望 变革与倒退

TALES OF HEARTS

热血推荐

NDS 心灵传说

テイルズオブハーツ

◆NBGI◆RPG◆2008年12月18日◆日版◆1人◆2Gb◆6650日元◆无对应周边

黄金眼评分 **24**

游戏时间：35小时以上

利弊互存的系统革新

《心灵传说》的系统变化很大，而其中争议最多的还要数武器合成系统了。大部分游戏都只将武器合成作为是能力提升和增加游戏时间的补充。如果你不想花时间进行合成，除了不能得到最强装备，对通关完全没有任何影响。而在本作中，角色的武器不仅只能通过升级一种方式来得到强化，武器的强弱还直接关系到技能，甚至角色所有的属性和能力值。倒是等级在本作中成了一种摆设，除了平时作为完全回复道具来用之外，几乎对角色产生不了任何影响。也就是说，本作强行加给了玩家更多通关的阻碍。

设置这种系统的初衷大概是为了减少玩家反复练级的烦恼，合理分配游戏战斗的难度。与《FF8》中“敌人等级根据我方角色变更”的设定有异曲同工之处。但在实际过程中，我们发现它也在很大程度上限制了游戏的自由度。我们想要提升角色能力、降低战斗难度，就必须被迫加快流程的进度，否则根本无法拿到强力武器和技能升级所需要的素材。而当你辛苦搞定BOSS，拿到素材的时候，你又会发现所有战斗的难度再度被提高，你先前做的不过是无用功而已，游戏完全在牵着你鼻子走。如此矛盾



▲游戏前期有许多半无敌的技能，只要连续使用就可以无伤搞定大部分敌人。



▲卡尔的人设与情节设计在NPC中当属第一。

的系统必定会惹来不小的争议，我们只能说这并不是一个成功和完善的系统应该具有的水准。

毫无战术可言!

宇轩可以毫无忌讳地说，在整个“《传说》系列”中，本人最失望的战斗系统就要数《心灵传说》了。虽然游戏继承了新版《宿命传说》的一些广受好评的变革，比如说取消了“三连攻击→必杀技→奥义”的传统连携模式，转而采用EG值的设定来限制连击数，还有回归单线2D、强化空中连击等等。但它似乎只是学了个皮毛而没学到精髓，最终成了一个十分古怪的成品。

我们每次战斗需要做的就是调查清楚对手的属性，然后连按一组组合键发动一个克制BOSS的招式。你不用动脑子，甚至不用看屏幕就可以搞定一切，反正不是实力不够被打得惨死就是轻松取胜，完全没有了原先《传说》战斗应有的爽快感和达成高连击后的成就感，实在是非常遗憾。相比起来《无瑕传说》同样是继承与改进自成熟的战斗系统，但它的设计却显然高明得多，以至于后来被《世界传说2》二度发展与延用。玩《传说》就是玩战斗，如果连战斗都变得毫无趣味，那么剩下的就真的不多了。

还是鸡肋!

本作最大的鸡肋设定就是发售前大力宣传的心灵迷宫了。“心灵迷宫”的创意毫无疑问来源自《无瑕传说》通关后随机生成的隐藏迷宫，而行动数值设定则是学习“《不可思议迷宫》系列”的满腹度。可惜的是，无论哪方面，《心灵传说》都没学全。游戏流程中的“心灵迷宫”只会出现在特定剧情上，而且80%的心灵迷宫都仅仅是跑个过场，有的甚至连路都不用走，剧情后直接就能通过，完全让人摸不着头脑。迷宫中的道路设计单一，最可笑的是它竟然直接在小地图上指出了出口的位置，我们只需向那个方向跑就行了，完全没有《不可思议迷宫》的探索感和随机迷宫的意义。另外，迷宫中的宝箱也不够吸引力，只是一些普通的回复道具而已。我们知道，“《传说》系列”的道具一向都只是辅助作用，魔法特技的回复效果远远比道具方便得多。而且无论哪个《传说》作品都从来不会有金钱紧张的问题，何况本作还不用购买武器、防具。既然可以省事地从商店中直接买到，也不会常常使用，那么玩家凭什么还会冒着GameOver的风险去探索迷宫呢?自个儿跟自个儿过意不去的事，相信没有人愿意去做的。

俗气的剧情 不俗的流程

要说《心灵传说》通关后的第一感觉是什么，那大部分人都会只回答一个字——长!一款掌机RPG的流程达到了35个小时以上，真的是十分罕见了。本作在流程的安排上的确下了不少的功夫，剧情和迷宫之间的穿插安排得井然有序，这35个小时可是实实在在地靠长篇剧情所堆砌出来的。反观《宿命传说2》和《仙乐传说》后半段用大量重复迷宫、机关增加时间的作法，《心灵传说》在这方面的表现可谓十分优异。不过，本作的剧情着实一般，依然只是传统“热血主人公拯救世界”的套路，与发售前所宣传的“感动心灵”相去甚远。游戏的主线“收集心灵碎片”不过是从《龙珠》和《犬夜叉》开始就泛滥的设定，而且人类复杂的心灵情感，游戏中竟然只用寥寥数个形容词去概括，显然有失严谨。倒是游戏中后期主人公顿时变为大反派“人柱力”的部分让人有些“小惊喜”，但也仅此而已，当我们看到这段剧情时，大概也都已经猜出游戏最终还是跑不了“被女主人公的爱情所感动”最后“奋起反抗”的圈子了。NPC的表现也都平平，惟一一个让人印象深刻的角色——骑士团长卡尔却非可操控角色，这大概是很多人的遗憾。我们到底要等到什么时候才能再看到第二个“里昂（裘达斯）”的诞生呢?

心（新）的旅程

当《传说》成为量产之时，许多人都担心系列是否会开始从此走上下坡路。细节出精品，回味出真谛，面对如此一年三款的高产量（还不包括正在开发的与未公布的），我们真的很难表现出自信满满。《FF》的华丽、《DQ》的大众，而这个自称“日本第三大RPG”的系列该面临如何的发展，就让时间来见证吧。

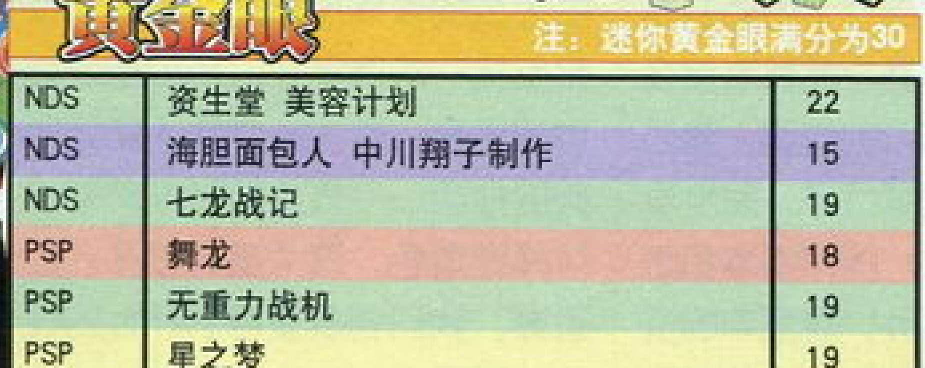

▲本作的解谜部分并不算很难，基本都可以轻松通过。

游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30



NDS	资生堂 美容计划	22
NDS	海胆面包人 中川翔子制作	15
NDS	七龙战记	19
PSP	舞龙	18
PSP	无重力战机	19
PSP	星之梦	19



▲感觉比PHOTOSHOP还好用！

本辑推荐

经常使用化妆品的女性对资生堂这个国际品牌一定不会陌生，不过它那高昂的价格也让许多人望而却步。最近，SEGA公司联合资生堂推出了一款以资生堂命名的彩妆游戏《资生堂 美容计划》。游戏采用了与《成人脸部锻炼DS》同样的脸部扫描技术，在进行游戏的时候需将事先准备好的扫描仪器插入NDS的GBA槽中，否则无法开始游戏。游戏中的所有美容资料都来自于资生堂，当脸部的构造被扫描到游戏中后，系统会根据玩家的肤色、肤质专门指定一个彩妆计划，让玩家了解到自己的脸蛋适合什么样的妆容。游戏最有意思的部分就是可以亲自为自己上妆，在手动化妆部分，游戏提供了各种各样的化妆工具，只需要轻轻用触控笔一点，就可以使用。除此之外，游戏还提供了许多与彩妆有关的益智问题来加强学习化妆的效果，想要学会如何打扮脸蛋的MM绝对不能错过本作！

▼游戏还提供各种专业彩妆教学。



本辑最雷



中川翔子想必大家都挺熟悉，她不仅歌唱得不错，而且还多才多艺地兼任了演员、声优、漫画家等多重身份，甚至还有“秋叶原Blog女王”的称号。《海胆面包人中川翔子制作》就是这位“宅女”艺人挂牌制作的一款NDS游戏。不过毕竟名气不能当饭吃，你再怎么出名爱玩游戏，做出来的玩意儿该一雷到底还会是一雷到底。《海胆面包人》的类型是一款小游戏所串联而成的AVG，在人设、音乐、剧情上面的表现都相当之差。小游戏的操作感更是连FC游戏都不如，玩起来既枯燥又乏味，直叫人瞌睡连连。另外，游戏的主角“海胆面包人”不但有一个雷人的名字，还有一个更雷人的外表。算了，如果你对这款游戏感兴趣，还是自己来尝试一下吧。我觉得自己在不住口就会有中川的粉丝前来群殴了。

就在笔者完稿的前一天，非常幸运地获得了《七龙战记》的试玩机会。本作同样是出自游戏大家SEGA之手，是一款传统的RPG作品。玩家可以在武士、杀手、魔法师等7个职业中任选一个开始自己的故事，每个职业还有4名不同的人物提供选择。进入游戏后，还可以继续创建新的人物，并且对其他的同伴进行队伍的编成。游戏的难度还算适中，比起普通的RPG要难一点，不知道是不是所有的第一人称视觉的RPG都是这样，至少在笔者看来，诸如《世界树传说》这样的作品难度还是非常高的。向喜欢RPG游戏的玩家推荐本作，就算游戏的系统很老套，至少人设及画面还是相当不错的。

风靡世界的祖玛游戏相信大家都非常熟悉，简单的游戏方式，精美的游戏界面，使得不少男女老少都能快速上手并且为之疯狂。日本的游戏开发商Success就推出了这款以麻将为主题的祖玛游戏《舞龙》。就如上文中所说的那样，游戏与其他祖玛作品最大的区别就在于所有的子弹都变成了麻将，不过在游戏方式上还是与传统的祖玛游戏相同。除了传统的祖玛模式外，还有一个猜对的小游戏，玩家只要在所有背面朝上的麻将中找出相同的一组就可以完成游戏。相信本作也将成为PSP上一款勾引MM的强大利器。

若要数起PSP上的飞行射击游戏，那就实在是在太多了，诸如《皇牌空战》这样的经典系列也不在少数，《无重力战机》则是近期在PSN上推出的一款不可多得的自制游戏。游戏的战斗画面以第一人称视觉呈现，操作方面与传统的飞行游戏有少许区别，不过也显得十分简单。作战的时候还会有其他的同伴来支援你。不过最令笔者赞叹的是游戏场景的光影效果，能够让你仿佛真的置身于茫茫宇宙当中。像这样画面优秀操作简单的作品在PSN上还有许多，笔者实在是很佩服这些自制游戏的作者啊！



▲宇宙啊，我来啦！

在PSP平台，小说型的AVG作品早已是屡见不鲜，不过下面这款风格独特的游戏应该是不太多见。《星之梦》是与2004年在PC上发行的一款作品，2006年时以同名游戏出现在PS2的平台上，PSP版还加入了记忆棒存储功能，可以把BGM等数据保存在PSP的记忆棒中，以加快读取的速度。游戏与其他同类的AVG作品有着较大的区别，虽然在叙述故事的方式上都是以阅读文字为主，但是全程没有分支选项以及穿插大量小动画这两点，使得游戏独具匠心，游戏时仿佛是在观赏一部电影。


大人气悬疑AVG《蝉鸣》最新卷即将登场！
NDS版《蝉鸣》第三卷的发售日和内容都已确定。远离闹市的雏见泽连续怪死事件，平成年代的新雏见泽，灵异写手荒川龙之介……越解越似解不开的谜题下，真相到底隐藏在哪个角落？
文 胧月 美编 Juxi
杀人事件还是鬼神作祟
本次发售的第三卷收录了解明《蝉鸣》世界核心秘密的《罪灭篇》和《皆杀篇》，而由漫画改编而来的《宵越篇》和原创剧本《解结篇》更会给原作FANS及动画FANS带去莫大的新鲜感。
ひぐらしのなく頃に 絆 II
07th Expansion presents. Welcome to Hinamizawa. WHEN THEY CRY
寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷・螺
ひぐらしのなく頃に 絆 第三卷・螺
NDS
Alchemist | AVG | 预定2009年5月28日 | 日版
1人 | 容量未定 | 3990日元 | 对应周边未定
期待度 B
龙宫礼奈
CV 中原麻衣
在雏见泽学校读书的少女，对可爱的东西超级缺乏抵抗力。由于性格温顺而又关心他人，她受到全村村民的喜爱，可是在其内心深处却藏有不为人知的黑暗……
罪灭篇
在雏见泽与伙伴们过着开心生活的礼奈突然遭遇到“某个不幸”。为了夺回原本属于自己的幸福生活，礼奈作出悲哀的决定，并亲手一步步实施。知道情况的圭一等人向她伸出援助之手，可结果却……
心中一

皆杀篇

家庭暴力下的少女

沙都子与梨花情同姐妹，与同一个社团的圭一等人也极为要好。可是在叔叔铁平回来后，沙都子每天都过着被虐待的凄惨生活。为了让沙都子重现昔日的欢笑，圭一等人展开了行动。

羽入

CV 堀江由衣

与梨花形影不离的谜之少女，拥有不可思议的神力，除梨花外没有人能看到她的外形。



▲对于疲惫的沙都子来说，短暂的课堂时间都显得无比奢侈。





圭一は、
ルのバスみたいに両手に持って突き出しながら、お人形を魅音の胸に無理やり預ける。

◀沙都子入梦后，梨花会倚在窗边跟羽入轻声交谈。





北条铁平

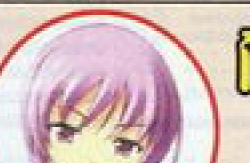
沙都子的叔叔，相当粗暴无礼，返回雏见泽后将沙都子领回家中并百般虐待。

暗中逼近的恐怖



◀表面上一派祥和的雏见泽早已被埋下不幸的种子。

もっとも得意とするところですからねー！」
「……富田たちはよく水鉄砲で遊んでますから、かなり強敵かもなのですよ」
「ふっふっふ！」
「今日の僕たちは少し違います！」▽



间宫莉娜

与礼奈的父亲交往着的女性，时常会到礼奈家来，两人的关系似乎相当不错。



粒尘埃招致的罪业

车内尸体导出的连环事件



昭和58年的雏见泽灾害后数十年，时为平成。雏见泽的封锁终于解除，但这一举动无异于点燃了新事件的导火线——灵异写手荒川龙之介在雨中发现了多具尸体……



成町美雪

CV 泽城美雪

擅长野外报道的女性写手。



乙部彰

CV 宫田幸季

消极的内向男性，与几十年前的悟史非常相似。



十和田八重

CV 新谷良子

与同居对象一起到雏见泽旅行的女性，性格温顺。



园崎魅音

CV 雪野五月

散发着危险气息的中年女性，一柄日本刀从不离身。

御社神和其谜团



解结篇

尾崎渚

CV 仁后真耶子

曾经住在茨城的少女，性格内向怕生，因为某个事件的缘故而移住到垣内市。

昭和57年秋，警察局的南井巴接到少女尾崎渚的委托而对不可思议的怪死事件展开调查。在一个名为雏见泽的小村里，南井巴发现了曾经伤害过尾崎渚的龙宫礼奈……

Fate/Unlimited Codes PORTABLE

文 胧月
美编 芊雯

《Fate/无限代码》是以日本PC游戏市场最热卖的AVG《Fate/Stay Night》为题材改编而成的格斗游戏，富有魅力的原作角色们碰撞出命运的火花，演绎速度感十足的圣杯之战。本作移植自2008年底发售的PS2版，在保留原有要素的同时也注入赋予PSP版更多乐趣的新鲜血液，最终谁能从死斗中脱颖而出，将圣杯据为己有？

Fate/无限代码 携带版			
Fate/Unlimited Codes PORTABLE			
PSP Capcom	FTG	预定2009年6月	日版
1～2人	售价未定	对应周边未定	

推荐度 B

圣杯之战再临PSP！



Saber

持有不可视之剑的高贵骑士王，以疾风的速度压倒一切来犯之敌。性格设定上遵循着“无口条例”，为了主人士郎而战斗。

卫宫士郎

见习魔术师，在非主观要求的情况下与Saber订下契约，继而参加圣杯战争。他不使用任何武器，以空手格斗和魔法战斗。

让战斗白热化的两种特技

攻击对手时可积攒魔力槽，消耗该槽能够发动两种必杀技，拥有华丽的演出效果和一发扭转战况的破坏力。

▲角色在发动必杀技时镜头会发生变化，近镜头的特写将提高战斗临场感与迫力。

圣杯必杀技

■满足特定条件发动的超破坏力必杀技，每局限定只能使用一次。

魔力开放

▲一定时间内提升角色能力，具体效果根据开放时的战况而有所变动。

集结在PSP的英灵和魔术师们

■移植后各角色的必杀技指令将发生变更。

本作不仅收录了街机版全角色，PS2版新追加角色以及隐藏角色ZERO　Lancer均为可选用角色，总角色数达到17名。

莉泽丽特

诞生自炼金术的人工生命体，挥舞巨大的斧子战斗。

ZERO Lancer

重视名誉的高贵英灵，能自由使用一长一短的两柄枪战斗。

Lancer

驱策赤色魔枪战斗的英灵枪使，爆发力强，以接近战见长。

Saber Alter

受到黑影污染后的骑士王，人们又称其为“浸染黑暗的暴君”。

巴赛特·芙拉嘉·马克蕾弥兹

出身自符文魔法名门芙拉嘉，是个同时精通黑魔法和格斗术的武斗家。

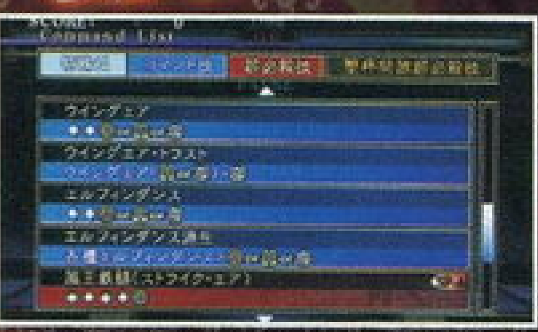
远坂凛

被誉为“十项全能”的她在使用魔法上也拥有罕见的才能，使用宝石魔法战斗。

Archer

与凛契约的英灵弓箭手，战斗时除了以弓为武器外，还擅长使用双刀。

让战斗发生大幅变化的PSP版新要素



▲操作方式做了一定程度的简化。

本作在PS2版基础上新追加通信对战、新服装等原创要素，尤其是新系统“弹返冲刺”的加入使得游戏的整个对战方式都将发生变化。

追加服装

这是Rider在《Fate／hollow ataraxia》中的私服。和原始服装相比，尽管露出度有所降低，却可以看到她一直被遮挡的眼睛。不光是Rider，其他角色也会穿上能充分调动FANS共鸣感的新服装上阵。





▲新鲜感十足的眼镜版Rider。



弹返冲刺

弹返冲刺是指角色在弹返防御的同时能向前冲刺。PSP版独有的该项系统会进一步提高战斗节奏，并能瞬间扭转情势。

▶防御所有上段攻击的同时瞬间拉近双方距离。

◀中途按下攻击键能中断冲刺并发动攻击。

何谓"弹返防御"

弹返防御是一种能够将对手攻击弹回的防御技巧，弹返成功后立刻按下攻击键就能发动"弹返反击"，瞬间逆转攻守态势。



战国BASARA 群雄之战			
战国BASARA バトルヒーローズ			
PSP	Capcom	ACT	预定2009年4月9日	日版
	1～4人	5490日元	对应周边未定

相关报道 Vol.97 P20/Vol.102 P28

文 洋葱　美编 芊雯

以二对二组队战这一全新形式在PSP上登场的《战国BASARA 群雄之战》有新情报了！在本作中玩家可以使用的武将足有30名，每名武将在故事模式中都有属于自己的剧本。除了系列以往作品中出现过的经典剧情外，本作还新增了与宫本武藏、今川义元等角色相关的故事。下面让我们看看剧情模式中的一部分内容吧。

三十名武将、三十个故事

宫本武藏 强者之路

年纪轻轻就在剑术上有着极高造诣的宫本武藏为了变得更加强大，踏上了旅途。在各地与强敌交手并连续获胜，宫本武藏的名声也越来越响。突然有一天，无敌剑豪——佐佐木小次郎的消息传入了他的耳中……

▼武藏牵制技“投石攻击”。

▼丰臣秀吉的固有技为投技。

丰臣秀吉 狩刃

在与魔王织田信长的战斗中获得胜利，丰臣秀吉成功得到了霸王之称。不过，也有许多人对他的天下感到不满，并在各地开始了抵抗活动。为了建立一个足以与世界几大强国并肩的国家，丰臣秀吉决定颁布狩刀令。



今川义元 最恶上洛 危机一发

■今川义元不仅有多彩的远距离攻击技，还能使用扇子进行近身攻击。

为了避开强敌成功进京，今川义元选择了较为安全的小路。不过运气不好的他，正巧撞见了武田信玄与上杉谦信的宿命对决……



各种远距离攻击

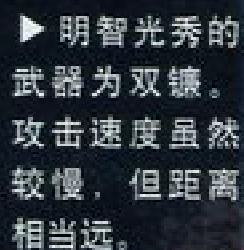
春日 危机！大人的去向

某一天，上杉军的总大将上杉谦信突然从军营中消失。其忠心部下春日为得知上杉的下落，前往各地寻找线索……



▼身为忍者的春日拥有极快的攻击速度。





明智光秀 新的身体

作为织田信长左右手的明智光秀率领着织田军，对各地展开了侵略。与其他人不同，明智光秀似乎很享受亲手葬送敌人的瞬间。



▶明智光秀的武器为双镰。攻击速度虽然较慢，但距离相当远。

将镰刀刺入敌人身体中，夺取对方的体力。

协力故事模式

联机时，玩家不仅可以在“对战自由合战”模式中和好友进行最多4人的联机对战，也可以邀请好友与自己一起挑战故事模式中的强敌，故事模式中最多只能2人同时进行游戏。



巨大兵器“木骑”

■比人大数倍的巨大兵器，和同伴联手，对其脚部进攻吧。

BASARA屋





在系列以往的作品中出现过的商店“BASARA屋”在本作中依旧存在。利用战斗中获得的金钱，玩家可进入BASARA屋购买各种武器和防具。BASARA屋的商品种类会随着剧情模式完成度的提高而增加。



继Xbox360平台的《蓝龙》和NDS的《蓝龙 PLUS》之后，“《蓝龙》系列”新作的消息又再度公布了。本作的平台依然是NDS，但游戏类型非RTS也非正统RPG，而是A·RPG，看来坂口是不屈不饶地想把这个系列做大、做全了。

文 宇轩 美编 澄香

期待度 A

蓝龙 异界的巨兽

ブルードラゴン 异界の巨獣

NDS				
	Interactive	A·RPG	预定2009年	日版
	游戏人数未定	容量未定	售价未定	对应周边未定

本作依然是由坂口博信监督、鸟山明负责人设，而制作人则是由著名的马场英雄担任，阵容依然强大。

原创主人公

游戏的主人公不再是前两作的修和吉罗，而是从原创的两名角色中自选一位。不过不管怎么看，他们无论是外貌还是影子的状态都与前两作的主人公极其相似。依照蓝龙的设定，影子的形态是根据角色的性格而定，那么由此可见，主人公的性格也一定与前两作差不多。

■本作可以在男女两个版本之间任意选择一名作为主人公，另外他们的名字和脸部细节也可以按照玩家的喜好自由设定。

对应多人联机

本作对应多人无线联机，可以与好友们一起进行冒险，从画面上来看，似乎最多支持3人同时游戏。

换装系统

现在纸娃娃系统貌似是A·RPG的必经之路了。根据主角所穿装备不同，角色的外形也会发生变化。有了这个系统，玩家就需要在外貌与防御力之间做出艰难的抉择了。





故事开篇

在某处遗迹中的一个房间，两名被冰封的古代人苏醒了。同时，在另一个地方，我们的主人公也在房间中醒了过来。他不知道自己是谁，惟一记得的，只有他的名字。

走出房间后，主人公正巧遇上了一场骚动，原来修一行人的影子能力就在刚才突然消失了。正在他们无所适从之时，主人公却本能地召唤出了一头影子巨龙，长相与修的影龙几乎一模一样。

疑惑之中，大家决定一起出发冒险，共同寻找影龙消失和主人公的身世之谜。



◀为何古代人会在这时突然苏醒？他们与主人公之间的关系又是什么？



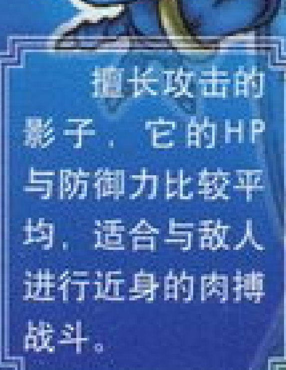
特色系统——影

“《蓝龙》系列”的特色——影在本作中依然存在。而且，本作中的影也不是固定不变的，玩家可以从全部6个种类的影之中进行随意选择更换。在游戏序盘，玩家就拥有“龙”、“凤”和“米诺陶洛斯”三种不同类型的影子。

影子也拥有其独有的等级，当使用某个影子攻击敌人时就会得到一定的经验值，升级后不但能力会有所提高，还能够习得强力技能。

龙

擅长攻击的影子，它的HP与防御力比较平均，适合与敌人进行近身的肉搏战斗。




凤

擅长攻击魔法的影子，它的魔法值相当高对于防御力强的敌人有很明显的效果，但是弱点是自身防御力很低。

米诺陶洛斯

擅长回复魔法的影子，可以为玩家的长时间战斗提供支持，它的HP也很高，只可惜防御力稍弱。



スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

原本此时我们已经可以玩到这款“《王国之心》系列”的外传作品了，可惜拿延期当作家常便饭的SE推迟了本作的发售日，我们必须等到5月底才能亲眼目睹本作的芳容了。这次我们就来看看厂商新公布的情报解解馋吧，但愿它在5月份能够准时发售，因为它实在已经让FANS等得太久了。

王国之心 358/2天

キングダム ハーツ 358/2 Days

期待度 A

NDS	Square Enix	RPG	预定2009年5月30日	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

相关报道 Vol.74 P7/Vol.80 P40/Vol.95 P28/Vol.100 48

文 雷伊 美编 澄香

罗克萨斯

X Ⅲ机关中的13号，是系列历代的主人公索拉的无存。他没有记忆，连自己是什么人，为什么会使用键刃都不知道。

席恩

X Ⅲ机关中的第14位成员，在系列以往的作品中从未被提及的神秘人物，她的真实身分是个谜，似乎连她自己都不知道自己是何许人。

系统 心数统计

本作中打倒敌人后可以回收心，战斗画面左上方的数字就代表获得的心数量。回收的心数会否对任务完成时的报酬产生影响目前还不得而知。



◀连续攻击敌人可以形成“连锁”（CHAIN），在连锁状态下打倒敌人，就可以获得比一般状况下更多的心。

▲形成连锁时，画面中会出现圆环。

“三缺一”



▲席恩一直都没有出现，罗克萨斯不禁担心起来。

通过之前的报道相信大家都已经知道，罗克萨斯、阿克塞尔和席恩三人是非常要好的朋友。在执行完任务后，他们总会一起坐在黄昏镇的钟楼上，享受着短暂的悠闲。但是从最新公布的剧情图片中我们发现，这次席恩并不在罗克萨斯和阿克塞尔的身边。她究竟去了哪里？两人对此非常担心。

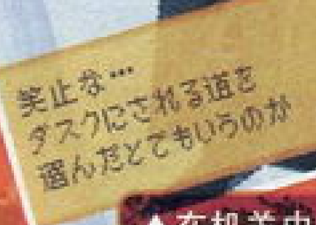


▶与一直等待着席恩的罗克萨斯不同，阿克塞尔对于席恩的缺席似乎知道点什么，脸上露出了复杂的表情。



选择了不同道路的人

XIII机关的成员们口中都提到了“某人”，此人似乎和组织持有不同的目的，并展开了与其他成员不同的行动。罗克萨斯在众人面前拼命袒护此人，莫非这个“叛徒”就是席恩？



▲在机关中，命令是绝对的。如果有人违反命令，那么其将会被视为叛徒。





◀▲机关中的其他成员都将违反机关命令的人视为叛徒，只有罗克萨斯在坚持袒护着他/她。

索拉的醒来遭到妨碍



▲索拉的记忆再生过程不知什么原因突然停止了，这难道是受到了与其有关的“某人”的影响？

▶如果记忆再生活动再不启动，索拉将无法醒来。

玩过系列前几作的人应该知道，在《记忆之链》的最后，索拉因为要重新唤醒记忆而陷入了长眠，《王国之心Ⅱ》一开始讲的是索拉重新醒来的剧情。本作的剧情发生在两者之间，在索拉长眠的这段时间里，发生着许多不为人知的事情。

▶系统 同系列魔法效果不同

根据魔法名末尾的文字，我们可以判断它们是否为同系列魔法。比如フリザド、フリサラ、フリザガ就同为冰系列的魔法。在以往的作品中，这三种魔法的级别依次递增，但是在本作中，它们之间并没有上下位的概念，只是在攻击范围、发动时间等效果方面有变化。



▲向前方放出冰块，冻住敌人，可以阻止敌人的行动。



◀放出冰球，对锁定的敌人进行一定程度的追尾攻击。

▶头上出现冷气团，在爆炸的同时大范围地冻住敌人，发动时间较长。

萨尔丁

多人游戏部分

多人游戏部分是本作的一个重头，玩家可以从ＸⅢ机关中选择一名成员，与其他好友一起联机来执行任务。

◀萨尔丁的长枪攻击攻防兼备。

ＸⅢ机关中的No.3。能够自在地操作风，使用6支枪同时展开攻击。他不仅武艺高强，还具有策略家的一面，擅长使用各种花言巧语来蛊惑人心。



▶将6支长枪同时刺向敌人。

《爱丽丝梦游仙境》的世界

罗克萨斯在执行任务时，需要前往各种各样的“迪士尼”世界。本次为大家介绍的是在系列以往的作品中也曾出现过的来自《爱丽丝梦游仙境》的舞台，在大家所熟悉的不可思议之国中，这次又会发生什么有趣的故事呢？

跟随兔子前往不可思议之国



◀▲在不可思议之国的入口处，一只拿着怀表的白兔出现在了罗克萨斯的面前，和之前一样，兔子一边担心着迟到一边抓紧赶往红桃皇后处。罗克萨斯应该也会像爱丽丝一样，跟在它的身后前往不可思议之国吧。

前往红桃皇后城



▲前往红桃皇后所在的王城必须经过一道门，这道门的门把总是在呼呼大睡。



▶喝下缩小药后，罗克萨斯就可以通过门前往王城了。

皇后的命令



▶红桃皇后下达了抓捕无心的命令，她的态度还是一如既往地让人不爽。

柴郡猫的提示



◀▼柴郡猫似乎知道无心的所在地，但是它不愿意直接将其告诉罗克萨斯。



▼柴郡猫总会说一些让人容易联想的话，在给人提示的同时，有时也会把人弄迷糊。

▼柴郡猫知道无心的所在地，这让罗克萨斯对它与无心的关系产生了怀疑。





与赌徒鲁克索德一起执行任务

本作中，XIII机关中的其他成员会和罗克萨斯一起前往各个世界执行任务，根据任务的不同，同行的同伴也会发生变化。与罗克萨斯一起前往不可思议之国的，是机关中著名的赌徒鲁克索德。

鲁克索德

XIII机关中的10号。拥有自由操作扑克牌和时间的能力，战斗对他来说，有时不过是一场游戏。

隐秘任务



▲当罗克萨斯在执行任务的过程中遇到困难时，鲁克索德总会给出一些建设性的建议。



▲如果被发现，可能得从头来过了。

◀在迷宫一样的庭园中，两人不能被士兵发现。



◀鲁克索德是机关中一位相当有个性的成员，人气也是非常之高。

共同战斗

▲鲁克索德的扑克牌具有很多特殊效果，比如喷出火焰。



◀鲁克索德的扑克攻击有着多种方式，不管是远处的敌人还是近处的敌人，他都能自由应对。



▲鲁克索德召唤出多枚扑克牌，就像是舞蹈般发出华丽的攻击。

不可思议之国的激斗

根据任务内容的不同，有时鲁克索德并不会与罗克萨斯一起行动，这时玩家就必须单枪匹马地进入不可思议之国，与敌人们进行战斗。在不可思议之国中，有些无心是以往从未出现过的，它们会成为罗克萨斯棘手的敌人吗？

杂兵战

▲不知本作会有多少新形态的无心呢？

BOSS战



▲不可思议之国的BOSS与以往的作品中是一样的，不过在数量上从原本的1只变成了两只，它的弱点部位也会发生变化吗？

▶BOSS数量变多，而我方却只有罗克萨斯一人，难度的提升可想而知。



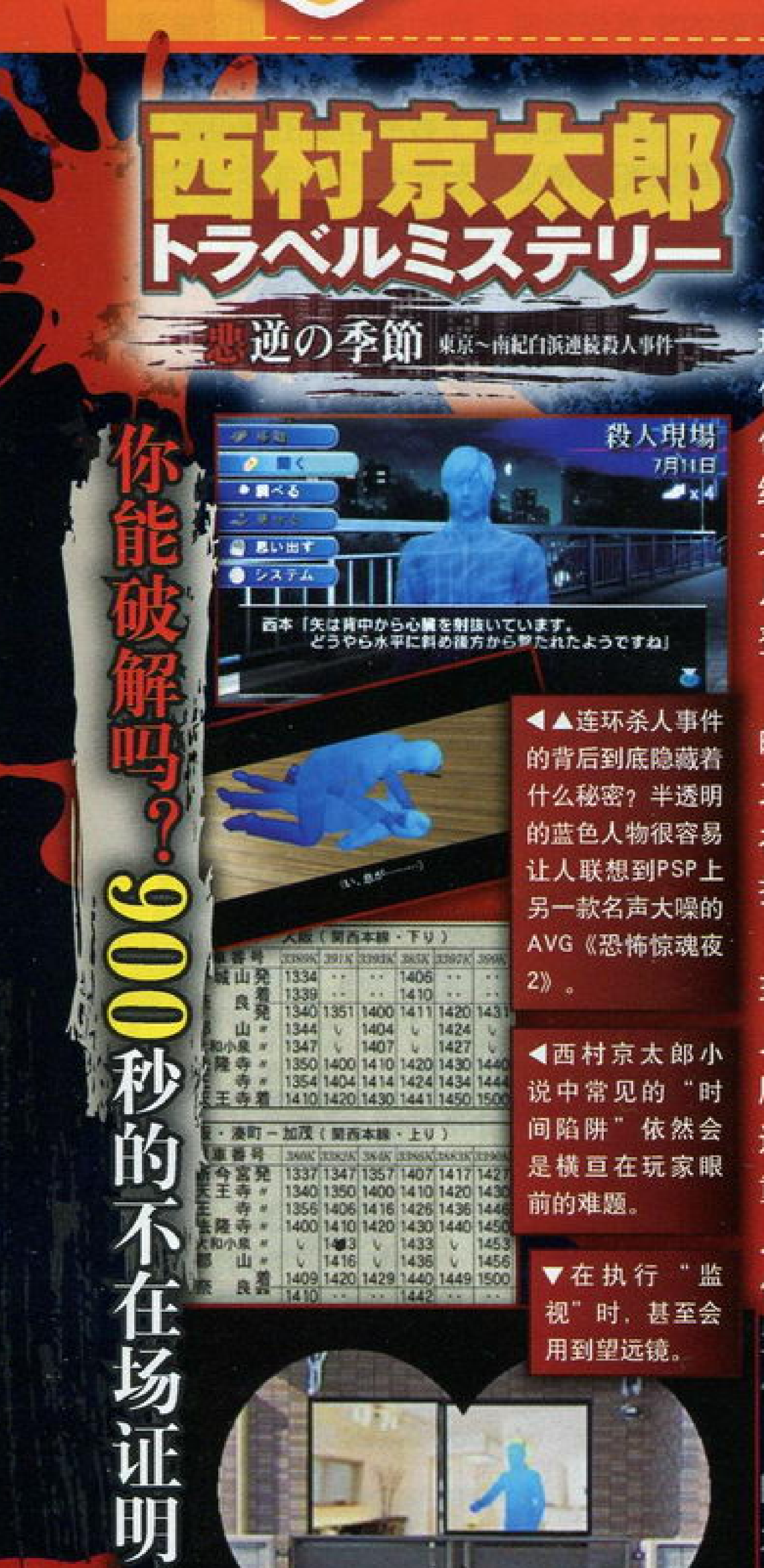
西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節 東京～南紀白浜連続殺人事件

西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件

西村京太郎トラベルミステリー 悪逆の季節 东京~南纪白滨连续杀人事件

PSP	MMV	AVG
	预定2009年6月4日	日版

你能破解吗？900秒的不在场证明！



◀▲连环杀人事件的背后到底隐藏着什么秘密？半透明的蓝色人物很容易让人联想到PSP上另一款名声大噪的AVG《恐怖惊魂夜2》。

◀西村京太郎小说中常见的“时间陷阱”依然会是横亘在玩家眼前的难题。

▼在执行“监视”时，甚至会用到望远镜。

玩过NDS版“《西村京太郎悬疑》系列”的玩家想必对其引人入胜的剧情和充满挑战的迷你侦探题记忆犹新，该原创系列虽然只有寥寥两作，却足以看出剧本作者的功力，让玩家对其后续作品充满期待。而现在，更为著名的《西村京太郎旅行悬疑》（又称《西村京太郎悬疑 十津川警部系列》）将要改编为推理AVG在PSP平台登陆了。

《西村京太郎旅行悬疑》是西村京太郎有名的推理小说系列，并从上个世纪70年代就被改编为连续剧在日本朝日、TBS等电视台播放。即将在PSP登陆的本作依然以十津川警部为主人公，指挥搜查总部调查诡秘的十字弓杀人案。

在一个盛夏的夜晚，偏僻的住宅区小路上发现了一具倒在血泊中的年轻男子尸体。第一发现人称，该男子是被一支水平方向射来的箭刺穿心脏而死。经现场调查，十津川发现被害人的手中还捏着好几枚泳装女性的照片，该女性也被作为重要线索搜查。但令十津川没想到的是，这个杀人案还仅仅只是个开头，随后一连串的杀人事件，逻辑上不可解答的谜团，这些都为十津川设置了艰难的障碍。在这起看似“完美犯罪”的案件里，你能破解犯人区区900秒的不在场证明吗？

游戏的搜查要素丰富，从系列经典的“时刻陷阱”到“监视”、“跟踪”等都是主人公通向真相之路的必要手段。玩家要根据被害人的解剖报告、目击者证词以及现场残留的证物推理分析，最终寻找出真凶和一系列悲剧的源头。（文：胧月）



与可爱的凯蒂猫在PSP上相见

凯蒂猫的快乐装饰	
ハローキティのハッピーアクセサリー	
Dorasu	PUZ
预定2009年5月28日	日版

PSP

◀可爱的迷你游戏，这个迷你游戏需要将PSP竖起来玩。



▶和凯蒂猫一起解开难题吧。

世界级的卡通明星凯蒂猫即将首次在PSP上登场！本作同时还是凯蒂猫诞生35周年的纪念作品。游戏中收录了以凯蒂猫为主题的日历以及时钟，日历有多种款式供玩家选择，玩家还能根据自己的喜好，在日历上增添各种可爱的凯蒂猫图案。而时钟方面，也有普通时钟、数字化时钟等多种选择。除了日历和时钟以外，本作中还收录了数款可爱的迷你游戏，玩家可以和凯蒂猫一起玩七巧板或挑战字谜游戏，在迷你游戏中只要满足了一定的条件，玩家就有机会获得各种新的图案，这样一来编辑日历时就会有更多的选择，游戏中准备了大量的图案等待着玩家去收集。相信本作对各位喜欢凯蒂猫的玩家而言有不小的吸引力。

（文：洋葱）

▶根据自己的喜好挑选日历的款式。



由我守护你	
俺がオマエを守る	
Idea Factory	ACT
预定2009年5月21日	日版

NDS

女性向动作游戏登陆NDS

本作是曾推出过《绯色的碎片》等多款女性向恋爱游戏的Idea Factory的一个新尝试。虽然游戏类型是ACT，但它依旧是一款面向女性玩家的作品。游戏的故事围绕着拥有强大力量的“魔晶石”展开。克赛尔布鲁公国的大公为了获得足以征服世界的力量，命令身为骑士的主人公“莲”前往遗迹寻找魔晶石。玩家在游戏中需操纵莲，通过完成集会所的各种委托来推进剧情发展。为了完成委托，玩家时常要进入迷宫探险，在迷宫中不仅有强大的怪物，还有各种各样的陷阱。玩家可使用的武器有短剑、剑以及大剑三种。短剑重视攻击速度，大剑则重视攻击力，玩家可根据自己的战斗方式或敌人的特点来选择武器。另外，为了照顾不擅长动作游戏的女性玩家，游戏中还可以进行难度选择。（文：洋葱）



▲人气男声优宫野真守将为主人公莲配音。

▲从跳斩、蓄力斩到回旋斩，主人公可使用的技能相当丰富。

▶在迷宫深处与强大的BOSS相遇。

▲厂商现在尚未公布游戏中是否会有恋爱要素。



萌菌物语DS

もやしもんDS

NDS	Takara Tomy	SLG
	预定2009年6月	日版

小细菌大用途







▲主人公的日常生活中充满了细菌。

▲纳豆的制作过程，用触控笔把有用的细菌聚集起来吧。

◀见过的细菌会被收录在细菌图鉴里。

《萌菌物语》是石川雅之刊载于漫画志《Evening》上的人气漫画，作品以农业大学为舞台，讲述可以看见细菌的主人公泽木惣右卫门直保与细菌之间发生的各种趣事。游戏版再现了原作的各种事件，像是制作发酵食品与酿酒等都被收录了进来，可以说主人公的一切活动都是围绕细菌展开。本作中不同的细菌都有各自的特点，比如喜欢的场所、用途和发酵的温度等等，在与细菌打交道的过程中，玩家要根据细菌的这些习性作出适当的操作，这样才能保证事件顺利完成。另外本作还将同时发售限定版，限定版里同捆《萌菌物语》主题花札、收纳包和屏幕清洁手绳，喜欢原作的朋友不妨留意一下。

（文：乌冬）

新概念绘图方块即将在NDS登场

立体绘图方块

立体ピクロス

NDS	Nintendo	PUZ
	预定2009年3月12日	日版

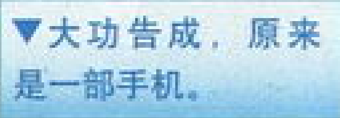
本作是NDS平台益智游戏《绘图方块DS》的续作，绘图方块是一种需要玩家根据纵向和横向的数字提示，将提示格子涂黑并完成图案的解谜游戏。一般的绘图方块都是平面的，玩家在确认一个格子是否要涂黑时只要从两个方向去考虑就好了，而立体绘图方块不同，因为将空间的概念导入了进来，确认有用的格子时要从四个方向去考虑，难度也因此增加了不少。本作收录了从易到难的共350道题目，而完成题目后所出现的东西也是各不相同，包括了动物、生活用品和交通工具等，另外如果不满足于电脑的题目，也可以通过游戏的编辑模式制作出属于自己的原创题目。（文：乌冬）



▲首先根据数字确认哪些格子是有用的并标记出来。



▲确认完毕后就可以将没用的格子一一删除了。



▼大功告成，原来是一部手机。







霸王 鬼怪奴仆

Overlord：Minions

NDS	Codemasters	ACT
	预定2009年6月23日	美版

2007年发售于X360和PC上的《霸王》以其独特变态的幻想世界观受到了广大玩家的喜爱，而本作就是Codemasters专为NDS量身定做的全新作品。游戏讲述的是，玩家扮演的巫师在一次偶然的机会下误成为一群怪物的王，怪物们将竭尽所能甚至奋战至死帮助玩家夺回霸权并成为新一代的霸主。游戏特设了一个训练系统，这些怪物可以通过玩家的训练成为死忠的勇士，无论玩家下达任何命令或者如何威胁恐吓，它们都会非常的敬畏。游戏中的怪物有棕、蓝、红、绿四种颜色，不同颜色的怪物都有着其独有的特殊能力，比如：绿色的怪物擅长用毒气攻击，红色的怪物正如它们身体的颜色一样，拥有火焰攻击的能力。游戏中会有很多需要解谜的地方，所以要灵活调用这些怪物的特殊能力才能越过障碍。途中会遇见被吊起的桥梁，这时要使用蓝色的怪物，趟水过河将桥梁放下来后，其他怪物才能过河；有的时候道路会被分裂成若干条，且每一条都要派遣相应的怪物才能通过，例如红色怪物能通过火焰道路而绿色的能通过毒气道路。

■游戏初期只有棕色的怪物可以使用，似乎很无助的样子。

■游戏的战斗部分全都是由怪物们来完成的。

（文：伊娃）

《块魂》化身解谜游戏登陆NDS

ころがしパズル塊魂 カタマリダマシイ™

滚滚解谜块魂

ころがしパズル块魂

NDS	NBGI	PUZ
	预定2009年3月25日	日版

◀大家熟悉的国王和王子都会在游戏中出现。

Namco旗下的人气动作游戏《块魂》即将以NDS Ware的形式在NDS平台登场了，不过和以前滚雪球似的玩法不同的是，这次的《块魂》将会是一款落下型的方块解谜游戏。玩家首先需要堆积由方块和物品形成的SET，在SET中有时会出现“块”。“块”和系列以往的作品中一样具有吸附能力，它们会卷起物品，在方块之间转动。当卷起了足够多的物品时，“块”就会变成星星飞向天空。游戏分为“无限”和“挑战”两个模式，无限模式中玩家可以挑战极限直到Game Over，而挑战模式中玩家则要完成系统给出的各种命题，比如制作一定数量的星星等。值得一提的是，本作的片尾曲将由人气虚拟歌姬初音未来演唱，相信这对不少玩家来说都有着不小的杀伤力，而作为一款NDS Ware游戏，本作的内容也堪称豪华。（文：雷伊）

■用“块”可以吸附方块间的物品。

■挑战模式中需要达成特定的条件，比如制作一定数量的星星。



文 海贼王子　编 马修　美编 紫枫

妇女能顶半边天

历数掌机中的女强人



妇女节是我们从小就耳熟能详的一个节日了。不过很多女性、尤其是年轻女性对这个节日是不屑一顾的。为什么呢？笔者猜测，虽然“妇女”这个称谓在法律的角度来说毫无疑问表示的是全体女性，但是由于“妇”这个字有已婚女子的含义，所以“妇女”一词听上去就让人觉得是对年龄较大的女性的形容……所以为了避免让自己听上去已经不再年轻，很多女性并不乐意去过这个节。

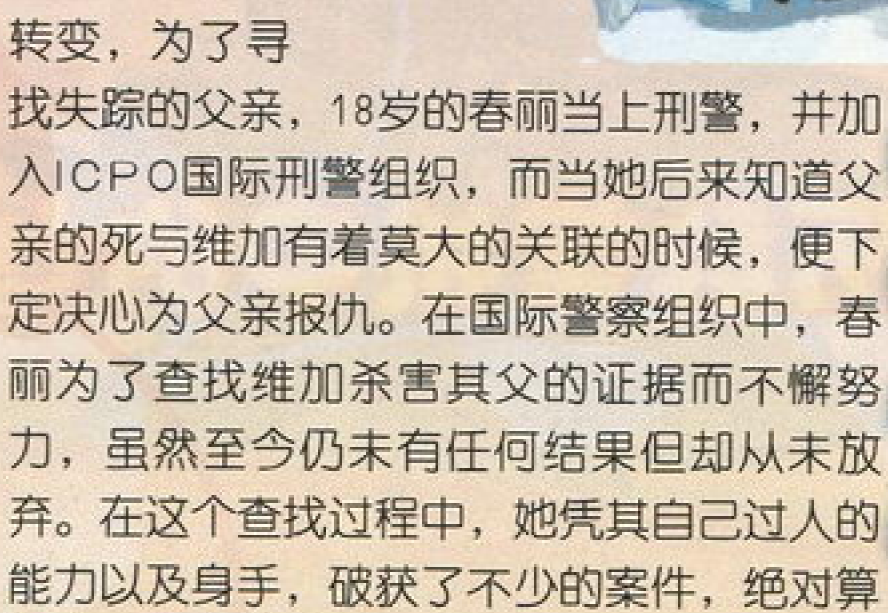
但是我想说的是，“国际妇女节”本来就是为了表彰女性在各个领域做出的重要贡献和取得的巨大成就而设立的节日，这是对女性的一种肯定。在2009年的妇女节到来之际，我们就从最熟悉的掌机中说起，看看那些活跃在各行各业中的新时代女性，是如何依靠自己的能力撑起游戏界的半边天的。





春丽

职业：警察
出处：《街头霸王》系列



《街头霸王2》绝对是电视游戏史上最伟大的作品之一，它奠定了2D格斗游戏的基本框架，使得比它更早出现的前作《街头霸王》被人们淡忘得一干二净，而且游戏本身的可玩性和经典程度也相当高，各种衍生版本层出不穷，不但有同人HACK版，也有官方所推出的加强版。但是无论是什么版本，万变不离其宗的永远的经典还是源于那最初的8名来自世界各国的格斗家。而这8人当中惟一的一位女性格斗家，便是来自中国的春丽。游戏中的春丽以女性格斗家的形象赢得了无数的荣誉，也被很多人尊称为格斗女王、女性格斗家第一人等等，这样强势的形象其实早已深入人心，但是游戏之外的设定中，春丽又是怎样的一位女性呢？又是否同样秉持着不屈不挠的女强人形象？



▲春丽一直是COSPlay时的热门人选，这是电影版《春丽传奇》在日本造势时的情况

春丽的真正职业其实是一名警察，父亲则是香港地区的一位特警，也是全中国十位最厉害的毒品搜查官之一。由于这个原因，个性顽强的春丽从小就跟随其父亲及其友人勤练武艺，她的百裂踢与旋转鹤脚腿更曾使其父亲都惊叹不已。



不幸的是，有一天春丽的父亲突然失踪（后来被证实是遭杀害），这使得她本来开朗的性格开始有所转变，为了寻找失踪的父亲，18岁的春丽当上刑警，并加入ICPO国际刑警组织，而当她后来知道父亲的死与维加有着莫大的关联的时候，便下定决心为父亲报仇。在国际警察组织中，春丽为了查找维加杀害其父的证据而不懈努力，虽然至今仍未有任何结果但却从未放弃。在这个查找过程中，她凭其自己过人的能力以及身手，破获了不少的案件，绝对算得上一名好警察。



我们都知道，警察是一个存在着较高危险性的职业，他们的主要任务便是依法维持公共秩序、保护社会安宁、防止各种危害。这样的职业对于普通的女性而言，绝对是希望敬而远之的。但事实上，警察这一行里从来就不缺少优秀的女性，并不是因为她们个个都像春丽一样身手矫健，而是因为有些任务确实不得不由女性来完成，例如对女性犯罪者的身体搜查，这就是男性警察所无法胜任的。印象中，警

察中的女性也一直有一个很好听的称呼为人们所熟知，那就是警花。在警察这这种男性占绝对人数比重的职业中，女性更加显得弥足珍贵，被称之为“花”实在是一点儿也不为过。而春丽同样有着非常出众的外貌，加上她独具特色的穿着打扮，活脱脱一个美人儿。不过可不要小瞧这位美女警察，她的格斗技巧丝毫不输给男性格斗家，尤其是那超强的腿技，绝对是《街头霸王》中的第一人。

关于春丽登场的掌机游戏当然大都是掌机版的“《街头霸王》系列”游戏，比如GB上的《街头霸王2》，GBC的《少年街霸Alpha》，GBA的《街头霸王2X》，PSP的《少年街霸ZERO3》，SNK掌机NGPC上的《顶上对决！SNK VS Capcom》自然也有春丽登场。期待春丽再次登陆掌机平台！





▲GBA版《街霸ZERO 3》中的春丽

历代《街霸》的春丽





职业：农民
出处：“《牧场物语》系列”



《牧场物语》如今已经算得上是一个家喻户晓的游戏系列了，这个以悠闲的田园生活为主题的游戏系列虽然并非诞生于掌机平台，但是真正令其扬名立万的，正是GBC以及GBA时代的几部掌机作品。

在《牧场物语》的游戏中，故事一般发生在一个村庄里，主人公会因为各式各样的原因获得了村子里牧场的经营权。这之后就需要开始经营牧场，并逐渐与村子中的人物培养融洽的关系，到最后还可以和情投意合的异性结为连理。虽然听上去确实是充满了乐趣，但是在玩家经营的牧场中，里里外外的大事小事都要玩家亲自操心，无论是种植作物还是饲养牲畜，皆是如此。

最开始，《牧场物语》中的主角是一位精力充沛的男孩子，虽然在某些废寝忘食的玩家的指挥下，我们的男主角时常会因为操劳过度而累得倒地不起，但是对于一个男人来说，这点小事儿并不是问题，虽然忙前忙后的疲于奔命，但是这种充实的感觉倒也不错。由于“《牧场物语》系列”有着清新

和轻松两大特点，所以不少女玩家也相当钟情牧场生活，因而从《牧场物语GB2》开始，为了让女性玩家在游戏中更加有代入感，掌机版的《牧场物语》引入了男女双主角的概念。这样，女玩家可以直接选择女主角进行游戏，也从此开始，牧场MM成为了牧场中不可或缺的一个角色。



而牧场中的MM，随着登场游戏的不同，也有着截然不同的表现。



▲《牧场物语GB2》中可以直接选择女主角。

来自于《牧场GB2》中的牧场MM，可能是初次登场的原因，除了外形上和男主角有所不同之外，其他方面毫不示弱，耕田种地、植树栽花、养牛喂羊……样样拿手，甚至她还具备男主角所不具备的纺织手艺，比起男主角来说真是有过之而无不及，绝对算得上牧场MM中的头号女强人，甚至比男主角还要抢手。

当然了，这和设计者偷懒没有对女主角进行个性化设定不无关系，于是在接下来的续作《牧场物语GB3》中，设计者特意将男女主角的能力区别开来——男主角更加擅长耕田种地这一类的纯体力活，而女主角则对照顾动物这样需要耐心的事情得心应手。但是相应地，两人对自己不擅长的农活则显得极其不适，男主角对照顾动物的事情笨手笨脚，女主角则对各种体力活显得力不从心。所以尽管本作中展现出一幅更加接近真实生活的“你耕田来我织布”的美好农家生活画卷，但由于需要同时操作两个人进行游戏，使得整个游戏的流程不够紧凑，往往为了一些鸡零狗碎的事情而浪费大量游戏时间，于是这种刻意弱化女性的设定在此后的作品



中再也没有上演，取而代之的，则是一个个“谁说女子不如男”的健康活泼的农家姑娘形象，在GBA的《牧场物语 女生版》中，牧场MM更是在农务之余，上演了一出轰轰烈烈的“女追男”的爱情好戏，不得不令人由衷地感叹：男追女隔层山，女追男隔层纱。

在一个农业人口比例巨大的国家里，我们每对农民这个职业并不陌生。严格意义上来说，农民并不能算是一种职业，因为它所指代的实际上是那些世代定居于乡村地区的居民们。不过由于这些居住在乡村地区的居民们，过去绝大多数从事的职业都是与农业生产相关的工作，所以农民也就逐渐变成了他们职业的代称。从事农业生产的女性，绝大多数因为巨大的劳动量会比从事其他行业的同龄人显得憔悴，但是正是因为她们做出的牺牲，才更加彰显出她们的辛勤所在，纵使没有大量的时间去梳妆打扮使得自己更加美丽动人，但是相信她们每一个人都如同《牧场物语》中的MM主角们一样，淳朴善良的性格、吃苦耐劳的精神会让她们每一天都过得开朗健康，她们绝对是最朴实无华的女强人。

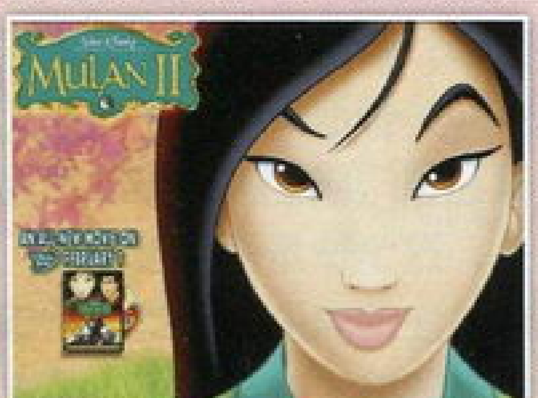




花木兰

职业：军人
出处：《花木兰》

花木兰，中国文学作品中一位代父从军的巾帼英雄。对于中国人而言，她的名字早就家喻户晓，各种传统戏曲、文学作品中她的身影都是屡见不鲜，即便对这些都没有兴趣，那么作为中学必修课程的《语文》中，也收录了《木兰辞》一文，真是想不知道都难。不过让木兰开始为全世界更多人所知晓并开始涉足游戏界的，还要数1998年那部由迪士尼制作的长篇动画电影《花木兰》了。这部动画片剧情上依据《木兰辞》所述之故事发展，但剧本经过大幅扩充改编，加入许多原作中并不存在的原创细节，此外还有若干新创角色，大大增加了剧情的娱乐性，也使得脑海中那个遥远时代里原本模糊的女英雄形象变得更加清晰和亲近。



军人这个职业，不论是战争年代还是和平年代都存在着，他们的职责是保卫国家安全、抵御外来侵略，有时候甚至还要参与到一些非战斗性的抢险救灾工作中，可谓“最可爱的人”。虽说职责上没有发生太大变化，但是军人这个职业古今最大的区别应该就是性别比例了。从木兰女扮男装代父从军这家事情上就可以看出，等级制度森严的封建时代，女性是绝对没有可能成为军人并参与到战争当中的，“男人出征沙场，女人相夫教子”是至高无上的教条，否则木兰也没必要冒着杀头之罪打扮成男人模样。但与古代不同的是，如今的军队当中，女兵入伍已经成为再常见不过的事情。而且和女警察一样，女军人同样肩负着许多男性军人无法胜任的使命，另外作为非战斗人员，温柔的女性也比相对粗犷的男性更加适合扮演医护人员的角色。



▲传统风格下的花木兰。


▲43迪士尼动画中的花木兰。

说回花木兰，自从被拍成动画电影之后，木兰的知名度大大提升，迪士尼卡通形象的木兰一时间也成为了焦点，所谓动漫游戏不分家，很快以那部动画电影为蓝本制作的游戏便登陆电视游戏平台。不过《花木兰》的游戏数量并不算多，如果不算上木兰在“《王国之心》系列”中的露面的话，那么总共推只出过两款相关游戏，其中一款是登陆在PS主机上，而另一款则是在掌机平台的GB主机上。GB上这款《Disney's Mulan》是典型的清版ACT，整体表现还算中规中矩，可惜的是游戏推出的时候GBC主机尚未发售，所以黑白屏幕的GB游戏画面非常差劲，另外由于是面向美国地区发售，游戏的操作感也可能会令大部分亚洲玩家无所适从。不过游戏里木兰的身手却完全体现出了一个女军人应有的水准，翻山越岭、渡河跨江这些本领样样精通。





▲GB版的《Disney's Mulan》。

另外在《超级大战争》中，也有不少女军人登场，不过她们大都是指挥官之类的高级职务，和木兰这种直接拼杀在战场上的士兵肯定有所不同，所以不管是中国传统文学中的花木兰，还是“Disney's Mulan”，都是中国女性的骄傲，如果不把她算到掌机女强人行列，实在让人难以接受。

女足

职业：球员
出处：《米娅·哈姆足球》



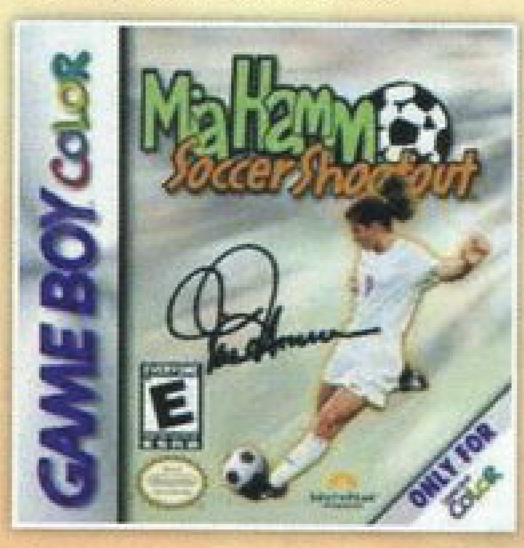
中国体育有很多骄傲——刘翔的跨栏、姚明的篮球、李宁的体操……再加上去年奥运会中涌现出的无数运动员，绝对是中国人的一大骄傲。而在这许许多多的运动员中，女运动员更是一道亮丽的风景线，就拿去年的奥运会来说，那些为祖国争金夺银的女运动员便非常值得尊敬。

不过在中国，有一项运动却总是带给国人无限的遗憾，那就是足球。中国足球的表现有多么不尽人意，我已经不想在这里赘述了，喜爱足球的人哀其不幸，普通的老百姓也怒其不争，2008年的奥运会上，中国足球成为了中国队所参加的众多比赛中惟一令人难堪的项目，而且仔细一回想，中国足球也的确没有半点值得骄傲的成绩拿得出手。但是有一点需要说明，这里我们所说的中国足球，指的是“中国国家男子足球队”，中国女足一直以来都是一支实力不俗的世界级球队。

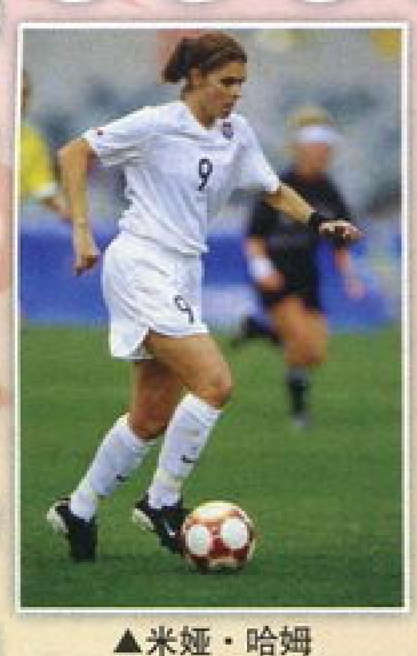
中国女足的辉煌期在上世纪90年代中后，当时涌现出了像刘爱玲、孙雯、高红这样许多的天才女球员。在亚特兰大奥运会上，中国女足与东道主美国队会师决赛，中国队在先失一球的情况下，由孙雯半场结束前吊射扳平；下半时开场后中国队一度占据主动，但美国队一次反击中完成致胜球，中国队只得在亚特兰大领取奥运银牌。后来在1999年的女足世界杯中，中国队势如破竹地打入决赛，在半决赛中更是以惊人的5-0狂扫前世界杯冠军挪威女足。历史有着惊人的相似，最后的决赛中，中国女足再次遭遇美国女足，最终两队90分钟战成1比1平，在加时赛中范运杰头球在球门线上被美国队员挡出错失绝杀的机会，这个球是否越过了球门线成为了日后媒体关注的焦点，但最终中国女足在点球对决中惜败给了美国女足，再次与世界冠军的头衔失之交臂。



当时还是个初中生的我对这一时期的中国女足非常熟悉，因为比起男足连奥运会和世界杯决赛圈都进不去的表现，中国女足获得的两次世界亚军的成绩绝对让人心服口服。所以即便两次输给美国队屈居亚军，但是中国球迷还是对女足报以了最高级别的赞誉，“虽败犹荣”、“铿锵玫瑰”是那时侯听的最多的两个词汇，中国女足的队员们的的确确给中国球迷带来了无限的喜悦和快乐，这是男足经历了这么多年也难以企及的。



不过足球运动是一个充满了阳刚气的比赛项目，世界范围内，男足的规模远远胜过女足，这一点从足球游戏上也可以看出。我想即便是玩过很多足球游戏的玩家，也未必玩到过完完全全女足题材的游戏，因为无论是《WE》还是《FIFA》，又或者是


▲米娅・哈姆

很多没有名气的小厂商，都未曾听说推出过女足题材游戏。在经过不懈努力地寻找之后，还的确被我发现有这么一款完完全全女足题材的游戏，并且就是诞生在掌机平台上，这就是GBC上的《米娅・哈姆足球》。

《米娅・哈姆足球》是2000年由SouthPeak Games这家名不见经传的小厂商推出的一款女足游戏，游戏标题中的米娅・哈姆是美国队一位旗帜性的球员，对于世界女足都有着至关重要的影响，所以也有人称她是“女子贝利”。虽然说是一款由著名球员代言的足球游戏，但是当中收录的球队却并不只有米娅・哈姆所在的美国队，世界顶级的几支女足国家队尽数收录，这其中当然也不会缺少我们的中国女足。中国队在游戏中的球衣和现实中的红白两色不同，为了体现所属的国家，游戏中的女足队伍都和自己国家国旗的颜色一致，所以中国女足穿着黄色上衣和红色短裤。这款游戏整体素质一般，但是由于是非常少见的女足题材，所以也为其赢得了一定的名声，游戏中的中国女足和现实中一样强劲，大家有兴趣的话就不妨找来一试，率领我们的女足姑娘，一路过关斩将成为最后的赢家吧。







劳拉

如果说春丽是游戏中东方女强人的代表人物，那么“《古墓丽影》系列”的女主角劳拉绝对就是西方女强人中的翘楚了。这个身材性感的女子，是个以探索远古宝藏为职业的探险家。

事实上劳拉的身世比较曲折，虽然自幼生活在一个富有的上流社会家庭，但是在她尚未成年之前，双亲便各自意外亡故。劳拉的父亲是当地一位有名的伯爵，一个备受争议的贵族考古学家，后来之所以成为探险家，也完全是受到了父亲的影响。从3岁进入学校开始，劳拉便表现出了她超越常人的天赋，不过8岁时经历的一次空难，却令她永远失去了母亲，因为她们所乘坐的飞机在飞越喜马拉雅山时坠毁，在这次事故中劳拉有生以来第一次显示了她那顽强的意志和强烈的求生欲，一个不到9岁的小女孩用了十天时间独自一人穿越了喜马拉雅山，而且她最终安全地脱离了危险。于是，在空难后的六年时间里，劳拉一直跟在父亲身边往返于遍布全球的各个考古发掘地，在这期间虽然有私人教师们向她指导学校里的课程，但实际上她已经完全变成了父亲的全职助手，也完完全全爱上了考古和探险。

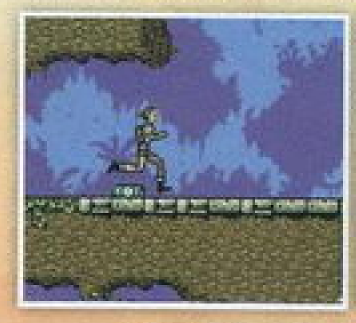
可不幸的是，在劳拉15岁时，他的父亲在柬埔寨境内失踪。有关部门和劳拉本人都进行过搜救，但最后只找到一些无法确认身分的遗骸。由于父亲的尸体一直没有被正式确认，劳拉也不能正式继承爵位，就在这个时候，劳拉的叔叔趁机控制了整个家族并

把所有的财产和土地据为己有。虽然劳拉最后通过法律的手段夺回了自己应得的遗产，但这场官司给整个家族成员间的关系造成了极大的破坏，于是劳拉最终与亲戚们形同陌路，独自一人生活。

之所以诋毁之音不断，是因为劳拉的处事方法常常受到各国政府和其他考古学家的质疑，女强人通常都有一些属于自己的倔强的性格，不愿意随波逐流，于是她被各方批评为是一个傲慢和不负责任的人。一些学者认为，劳拉这种在没有从文献中获得足够理论支持之前就野蛮且粗暴地探索遗迹的做法，已给数不清的古迹造成了破坏，所以他们认为劳拉破坏的东西比发现的要多得多。

在事业上，劳拉已经超越了父亲。迄今为止，她已经发现了15处震惊世界的古迹。现在对这些古迹的发掘仍在继续并不断取得新的进展。劳拉在考古方面做出的贡献世人有目共睹，但对她的诋毁却一刻也没有停息过。

不过和所有特立独行的女性一样，劳拉从来不会把这些杂七杂八的言论放在心上，所以她从不会认为自己是一个盗墓者，她也并没有把探险和考古当做一门职业，而是当成一种爱好去对待，所以时至今日，我们仍旧可以在各大主机平台上看到她活跃的英姿。在掌机平台上，GBC、GBA、NDS以及PSP等主机都推出过《古墓丽影》的系列作品，无论是哪个平台的冒险，我们这位性感的探险家女强人都充满了热情地去迎接挑战。



▲GBC和PSP版《古墓丽影》的游戏画面。

绫里千寻

职业：律师
出处：“《逆转裁判》系列”

所谓律师，指的就是那些受当事人委托或法院指定，依法协助当事人进行诉讼，出庭辩护，以及处理有关法律事务的专业人员。但是无论在东方还是西方，律师一直都备受争议。究其原因，简单概括就是“没有原则”，只要为了自己的当事人可以拜托，便可以说出很多违背良心的言语。所以因为律师的水平和道德素质参差不齐，国外经常会出现许多针对律师的笑话与讽刺文化，而且大多数都集中在律师的见利忘义这方面。另一方面，律师的收费都相当高昂，而且越是知名度高的律师越是漫天开价，这就进一步加深了人们对律师这个职业的厌恶。

所以从一个普通人的角度来说，一个好的律师——或者说一个有职业操守的律师，并不是看他是否伶牙俐齿可以和对方唇枪舌剑，也不是看他有多么远近闻名，而是看他是否真正能够完成委托，做到帮助受害者脱离危难，将真凶绳之以法。在我看来，在掌机的世界中，有这样一位女性律师做到了上述的准则，她就是来自《逆转裁判》中的绫里千寻。

玩过“《逆转裁



判》系列”的玩家应该都知道，绫里千寻是一位集结美貌、机智、正义于一身的天才律师，而且她还拥有家族继承者所必须的灵媒能力，但是为了避免绫里舞子和绫里纪美子这样为了争夺家族继承权而争得你死我活的事情再次上演，她毅然地选择了律师这个职业。在星影宇宙之介的教导下，千寻很快成为一名出色的律师。

虽然不是第一主角，但是绫里千寻的人气在整个“《逆转裁判》系列”中从来都是居高不下。绫里千寻在世的时候，总是给人一种永不服输的感觉，每每见到她出场的情况，相信只要是她的委托人，总是能够被被她那一身正式的职业装和淡定从容的神情所安抚。

绫里千寻是GBA上《逆转裁判》男主角成步堂龙一的老师，两人的初次邂逅便可以



体现出千寻的职业素养，当时成步堂还是勇盟大学艺术系三年级的学生，因为受到女友美柳千奈美的陷害，他陷入了一起杀人案中并被法庭指控，但是沉浸在恋爱中的成步堂对女友的所作所为执迷不悟，在这样不利的情况下，没有任何一个律师愿意为这种必输的案件做辩护。但就在这时候，只有一次出庭经历的年轻女律师千寻挺身而出，成为了成步堂的辩护律师，在法庭的辩护过程中，美柳千奈美也作为证人出庭，然而她所做出的证词全部不利于成步堂，好在千寻对此早有准备，经过一番激烈的辩论和查证，最终将真凶也就是美柳千奈美绳之以法。此后，千寻成为了成步堂的恩师，她对成步堂龙一说得最多的一句话便是：“无论在任何时候，都要完全信任你的委托人。”

但不幸的是，这样一个具有正义感的女强人，却在一起案件中意外丧生。尽管已经不在人世，但是后来在成步堂多次身陷危机之时，千寻还是通过通灵的方式来到人间，并且为成步堂成功破获案件助了一臂之力。这样一位具有漂亮外貌、正义内心的女强人英年早逝，也只能让人感叹天妒英才了。

《格斗女王》



一提到格斗，我们就会下意识地联想到天性好斗的男人们。没错，格斗天生就是男人的运动，凶悍暴力却血气方刚，让女人不由地便对其敬而远之。但是无论是现实世界，还是游戏舞台中，永远不要小瞧了女性的格斗天赋。虽然在前面提到的《街头霸王2》的时代，女格斗家还是稀有动物，但是随着时代的发展，女性格斗家是越来越多，武艺自然也是越来越高强，其中尤其以开发《KOF》等格斗游戏的SNK旗下的女强人居多。

但无论如何，格斗游戏中女性角色还是偏少，正所谓物以稀为贵，女性格斗家越是稀少，才越是显得她们珍贵。于是为了表示对她们的敬意，SNK在NGPC这台掌机上推出了集结了大量女性格斗家的FTG作品《格斗女王》。

从“格斗女王”这个名字中就看得出，这是一款属于女性格斗家的大聚会——来自《饿狼传说》的不知火舞、来自《龙虎之拳》的坂崎由莉、来自《月华剑士》的一条明、来自《侍魂》的娜可露露……SNK旗下的女性格斗家们齐聚一堂，上演了一场绝对是空前也可能会绝后的美女格斗家大赛。

游戏的人设依然是采用了人见人爱的Q版，游戏的玩法也充满了乐趣，不仅仅是正统的格斗，还有一些超必杀技被改得无比夸张，以不知火舞为例，她的扇子在发出超必杀技的时候可以瞬间巨大化，而在使用了凤凰之舞后还会被自身发出的火焰烧焦。除了恶搞，游戏也有写实的一面，战斗中如果用超必杀技将对手击败，屏幕上会出现对方一系列黑白风格的图片回忆录，以此纪念一位女格斗家的倒下……





▲非常漂亮的“回忆录”大特写。

还有值得一提的是道具收集系统，按照特定条件击败不同对手会获得不同的道具，道具的用途也各不相同，例如装备了莉安娜的耳环后，玩家控制的角色每次开局时都可以直接放出三个超必杀技。游戏中还有一些隐藏角色，像《KOF》中的女教官WHIP、草　京的女朋友小雪等，不过游戏中还有一位男扮女装的人士出场假装女强人，至于这个人是谁？请大家看他那一头醒目的红发自行判断吧。





▲“伪女强人”Miss・X的特写和“她”的应援团。应援团和大特写。

尾声

到这里，这次的专题就要告一段落了。其实本文中提到的女性形象不过是整个游戏界中的沧海一粟，之所以选择这些有代表性的女强人出来逐一介绍，无非是想表达“男女平等”这一普世价值。游戏中也是如此，女性角色不只有她们的美貌值得我们称道，她们和男性一样，能够游戏世界撑起美丽的半边天，最后祝天下每一位女性都健康快乐。



推荐度 A

文 sin6612&盲先知　美编 澄香

真・三国无双 联合突袭

真・三国无双 MULTI RAID			
PSP Koei	ACT	2009年2月26日	日版
1～4人	5040日元	无对应周边	

“三国无双”+“怪物猎人”，在游戏发售之前，不少玩家对本作的印象就是如此。在游戏到手之后，玩家们才发现游戏和以往系列相比作出了巨大的改变。具体本作的玩法如何，下面就让我们来一探究竟吧。另外，“《真・三国无双 联合突袭》极限挑战赛”正在“游戏城寨”（levelup.cn）火热进行中，欢迎大家前来参与，具体规则见“游戏城寨”论坛“真・三国无双 联合突袭”版块，我们为您准备了丰富的奖品哦！

系统篇

操作

滑杆	控制人物移动
方向键	控制视角
R	冲刺
长按L	防御并锁定敌人
按L时按↑	切换锁定对象
按L时按←、→	切换物品
按L时按↓	使用物品
□	通常攻击（可连按）
△	强攻击（可连按）
长按△	蓄力强攻击（破防）
○	切换主、副武器
空中滑杆下方向+△	空中特殊攻击
R+滑杆任意方向+△	冲刺强攻击
R+△	冲刺特殊攻击
△+○	真・无双觉醒（觉醒槽满时）
△+○	无双乱舞（觉醒中时）
START	调出菜单
SELECT	切换地图显示

城镇

和《怪物猎人》里的村庄类似，本作中也引入了城镇系统。城镇中包括了各种常用设施。随着游戏的进行，玩家可以在城镇中

设施	作用
万事屋	其实就是道具店，可以买卖各种道具和素材
锻冶屋	合成武器的场所
工房	合成战玉的场所
学问所	合成武幻的场所
交易所	随机用一些素材换取另外一些素材
仓库	存放道具和素材的场所
卫兵	在这里领取推动剧情的战役任务
揭示板	在这里领取委托、下载任务及其他特殊任务
转生祠	随着章节进行，玩家可以在这里更换各位武将



▲给建筑升级必须要靠武将卡片，在城镇中遇到武将时一定要记得对话。

出现的武将手里拿到各种武将卡片，这些卡片能够在每场战斗过后提高城镇设施的经验值，在提升到一定程度之后，玩家就能用素材给设施升级。升级后的设施可以买到更高级的道具、武器。另外，城镇中会随机出现熊猫、小女孩等NPC，大多数时候都会给玩家一些道具，不要错过。

武将属性

本作中的武将有两类重要的属性，一是“熟练度”，表示了剑、枪、戟、棍、弓、术这六类武器的熟练度，在使用相应的武器后会上升。熟练度越高，相应武器的攻击力就越强，□键和△键的攻击也会追加段数。第二类是“能力值”，包括了体力、觉醒、攻击、防御、移动和抵抗六项，在武将升级时会上升。在选择武将时可以看到两个六边形图，分别代表了这12项数值。在最初选择武将时可以看到武将未来的成长趋势，每位武将的能力上限和擅长的兵器各不相同，玩家可以自由选择适合自己风格的武将。



▲从图中可以看出，月英弓的熟练度及移动、防御、觉醒几项数值的成长率比较好。

觉醒



觉醒是本作中最引人注目的系统，在“觉醒槽”（也就是以往的无双槽）蓄满之后按下△+○，武将就会觉醒。这时的武将不仅像超级赛亚人一样变身成超酷的形象，攻击、防御等能力也有所提升，移动速度、跳跃高度等也都加强了。最重要的是，在觉醒状态下武将的攻击会发生变化，如出招加快、范围扩大等。总之，武将觉醒之后作战能力会大大增加。在觉醒之后，觉醒槽会随着时间的流逝而缓慢减少，武将受到攻击时也会损失觉醒槽，当其全部消耗之后武将就会回到普通状态。另外，本作中无双乱舞只能在觉醒状态下使用，在使用之后通常会解除觉醒状态。

武器、战玉

本作中的武器不再是从战场上直接获取，而是要玩家由各种素材来合成。在升级了锻冶屋之后，玩家就能在这里合成新的武器。虽然每位武将的主武器都是固定的，不过副武器却可以从所有武器中自由选择。在使用不同的武器时，武将的动作也会变成相应的动作，比如让许褚用扇的话，他就会像小乔一样边扭边打，相当搞笑。

武器	种类
剑	剑、双剑、长剑、大剑、刀、双刃、铁爪
枪	枪
戟	戟、双戟、十字戟
棍	棍棒、棍、铁球、鞭、双鞭、三节棍
弓	弓、刃弩
术	羽扇、铁丝、杖、扇

游戏中所有武器共分为剑、枪、戟、棍、弓、术这六类，上表中就是所有武器的分类。不同类别的武器对不同的敌人有着不同的效果，在锁定敌人时可以从敌人身上光圈的颜色看出武器效果的好坏。蓝色光圈表示效果最好，这时武器可以造成很大的伤害。绿色、黄色、橙色的效果渐差，如果光圈是红色的话，那基本就打不动敌人，最好换一种武器来对付。下面为大家列出武器与兵种的相克关系，大家可以根据人物的成长和关卡情况自由选择副武器。另外，不同的武器还有不同的动作，在游戏中的“操作方法”菜单中可以查阅，这里就不一一列出了。



▲敌人身上的蓝色光圈表示现在的武器对其非常有效。

	轻兵	重兵	术兵	动物	固定兵器	轻兵器	重兵器
剑	5	3	1	4	2	4	2
枪	4	2	4	3	2	3	3
戟	3	5	2	3	4	1	3
棍	3	4	2	1	5	2	5
弓	3	2	5	4	1	3	2
术	2	3	4	5	1	4	2

轻兵：弓兵、剑兵等轻武器士兵
重兵：锤兵、盾兵等重武器士兵
术兵：会在空中浮游的杖系士兵
动物：虎、狼、鹰等
固定兵器：弩炮、炮台、各种墙壁陷阱等
轻兵器：雷晶机、独乐刃等小型兵器
重兵器：武装刃车、猛虎战车等大型兵器

除了武器种类以外，武器上还会附加有各种能力，如攻击力增加、攻击范围扩大等，也会附加各种属性攻击，不同的属性会带来各种不同的异常状态。想为武器增加能力和属性攻击，就要在城镇中的工房里合成“战玉”。战玉可以理解为一种能装备在武器上的物品，可以增加武器的能力或附加属性。在选择武器时按□键即可为武器装备战玉，同一个战玉可以被多次装到不同的武器上。另外，每件武器都有力、技、气三个状态，在装备战玉时就可以切换，其中力状态比较偏重攻击力，会心率也较高；技状态攻击力最低，不过可以多装一个战玉；气状态攻击力介于两者之间，不过武器会多出一个固有能力。





▲敌人血槽旁边会显示所中的异常状态。

属性	状态
金	进入气绝状态，通过连按按键能加速恢复
木	进入中毒状态，每隔一段时间会损失一些HP
水	被冰冻结无法行动
火	身上着火，会持续受到伤害
土	跳跃、冲刺能力大幅下降
阳	防御下降
阴	进入封印状态，无法觉醒或使用道具

武幻

武幻是武将可以装备的道具，在学问所里可以花费金钱和素材来合成。每位武将的双手和双脚一共4处都能装备武幻，不过一些武幻会限定部位，如加强跳跃能力的武幻就只能装在脚部。武幻共分为三大类：随时有效、觉醒时有效和无双乱舞时有效。其中最后一种无双乱舞系的武幻由于发动条件苛刻所以显得相当不实用。游戏前期没有好的武幻时，游戏的难度比较高，不过在后期合成出“鬼神铠”、“不死魂”等强力武幻之后游戏就会变得没有难度了。由于游戏里的素材和道具是可以随意交换的，所以只要有朋友在身边一起玩，那想获得好素材可以说是易如反掌。

联机系统

联机游戏是本作的一个重头内容。玩家在城镇中打开菜单后，选择“マルチプレイ”，之后进入一个都市即可。当要联机的玩家都进入城市之后，一名玩家可以在卫兵或是揭示板处领到任务，这时除了普通的任务之外，还专门会有一类供玩家之间对战的任务存在。其他玩家在揭示板处接了任务之后，领任务者就可以按START键呼出菜单开始任务了。在多人游戏时，敌人武将的HP槽下面会出现一条“协力槽”，只要玩家们都在攻击这一武将协力槽就会增加，当它加满时就会出现素材作为奖励。而玩家们一起发动无双时还会形成“激·无双乱舞”，不仅威力巨大，效果更是非常华丽，不可不试。关卡完成之后，系统会根据玩家的表现授予某位玩家MVP称号，这位玩家会得到额外的奖励。另外，在战斗之余，玩家间可以互相交换道具，也可以交换名片。



▲无论任何稀有度的素材都可以交换，所以请相信友情的力量！

流程篇

本作的流程并不长，关卡内容也大多比较简单，所以攻略方面没有太大的难点，注意练级、嗑药、造装备的三拍子流程就不会遇到太大的困难。不过如果没有掌握游戏的要领可能打起来就会觉得有一定难度，玩家在游戏时要注意本作和以往的《无双》差别很大，敌我双方的机动性都比以往高了不只一个档次，在战斗时切忌贪多，很多情况下敌人被打不会出现硬直，如果贪砍一刀的话就很容易被反杀。同时在敌人逃窜时要有耐性，善加利用不同种类的武器有时会有奇效。另外，由于每个势力仅有第四、五章的内容不同，所以这里的流程攻略就以魏传为主，蜀传与吴传仅列出第四章和第五章的关卡，一些重复的关卡就不一一列出了。



依赖任务

野盗の罠

报酬	100G	奖励	古纸の札
胜利条件	击破敌大将	敌大将	山贼亲分
特殊目标	3分钟以内开门	特殊奖励	黑炭

要点 试玩就有的关卡，难度系数非常低，进入第2张地图后快速清完杂兵，3分钟内完成后开门条件达成。

依赖任务

逃げた武将たち

报酬	200G	奖励	星砂
胜利条件	全武将击破	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	にごり油

要点 此关卡有3个大众脸武将，将他们全部干掉就能完成任务。最上方地图的据点里有一些机关，在打武将时要注意不要被偷袭。此据点的大众脸武将的攻击力较高，怕失误的话带几个回复物品即可。特别一提，妖蝶就在这里，没有二段跳或大跳的玩家可以采用跳+冲刺的方法卡上去，也可以利用变身后加强的跳跃能力上去。

依赖任务

失われた荷

报酬	200G	奖励	庶民の书
胜利条件	到达目标地点	敌大将	无
特殊目标	击破100人	特殊奖励	ニカワ

要点 同样难度不高，玩家先要找到5个箱子并取得里面的物品，箱子在地图上分别以感叹号的形式表示，非常好找。收集完箱子后，到目的地的门才会开启。左边地图个人建议有高跳之类的武幻，这样上去容易点。



依赖任务

白昼の奇袭

报酬	200G	奖励	麻纽
胜利条件	击破波才	敌大将	波才
特殊目标	击破马元义	特殊奖励	幽州の涌き水

要点 此章才是《联合突袭》真正的开始，理由很简单，《联合突袭》的BOSS战难度可能并不高，但麻烦的是附加各种属性攻击的机关和战车的交叉射击。此关卡初次登场的武装刀车发射的炮击是金属性，带击晕效果，它还会伤害颇高的突进攻击。建议锁定它之后利用侧向冲刺绕到车子后面攻击。马元义在地图左边，建议使用高跳类武幻直接跳上去，BOSS战没有难点，稳扎稳打即可。

合战任务

黄巾贼击退战

报酬	100G	奖励	大地の块
胜利条件	击破张梁	敌大将	张梁
特殊目标	击破50人	特殊奖励	真珠

要点 进第一张地图就会发现地上会持续出现火焰，火的持续伤害比较可观，一定要小心。清理一定数量的杂兵后大众脸武将程志远出现，击破后火焰消失。然后直线进入下一个场景，这里可以刷小兵完成特殊目标。BOSS战前还有一个大众脸，击破后张梁出现。张梁是比较麻烦的术型BOSS，大多数时间悬浮在空中，很多攻击带击倒效果，被击倒后很容易被追打。所以不要贪刀的同时注意多受身，用弓对这类BOSS有特效，可以一试。

合战任务

黄巾砦攻防战

报酬	200G	奖励	黑曜石
胜利条件	击破张宝	敌大将	张宝
特殊目标	破坏所有武装据点	特殊奖励	砂金

要点 如果有高跳或多段跳的话第一张地图直接“飞”过去好了，顺带把所有的弩炮打掉，这是特殊目标的需要，要注意的是各个房间内墙壁上的机关也要打掉。到BOSS门前会有火墙出现，清掉门前的杂兵后大众脸武将出现，再次将其击破，进入BOSS房间开战。张宝战与之前张梁战基本一样，没有难点。

蜀传 第二章

合战任务

黄巾の乱

报酬	400G	奖励	竹材
胜利条件	击破张角	敌大将	张角
特殊目标	击破张梁和张宝、黄天雷全破坏		
特殊奖励	鹰の像、太阳石		

要点 著名的吉祥三宝，之前的地图没有什么值得注意的地方，一路冲过去即可，偶尔有大众脸武将骚扰也不必在意，击破后开门进入BOSS房间。吉祥3宝可以说是最让新人抓狂的BOSS，三者均为远程攻击，而且大部分时间浮空，一般武器摸不到他



们。另外，他们每个人必须击破两次，并且有大范围的术攻击，被击倒没有及时受身就会被无限追打，很容易被秒杀。要完成特殊任务的话，进入BOSS房间先无视3个BOSS，一心破坏黄天雷。黄天雷在场地周围的柱子上，每根柱子有上、中、下3个部位，有高跳的话很好办，没的话只能靠平台跳上去了。在打的时候以游击为主，别对一根柱子死磕，BOSS一起过来可能就被追打至死。破坏黄天雷后就是打3宝，这里推荐还是逐个击破，以游击为主，不要贪刀。能带满的回复道具都带上，如果有时间，可以在之前的关卡把等级提升一下，做把好一点的武器再来会容易很多。这里最推荐的武器是木属性的弓，BOSS中毒后就让他随便飞吧。



依赖任务

町を开放

报酬	300G	奖励	木棉布
胜利条件	击破牛辅	敌大将	牛辅
特殊目标	全灭山贼	特殊奖励	月光石

要点 山贼在地图右边有个据点，进去清完特殊目标就完成了，在经历过吉祥三宝的洗礼后，这些关卡也没什么难度



依赖任务

黄巾の残党

报酬	300G	奖励	竹材
胜利条件	压制所有据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	琥珀

要点 本关的目标是压制4个据点，注意要把里面的所有杂兵清完，机关拆完，否则的话一离开场景就会发生据点又被黄巾军夺回的事件。妖蝶在左上的地图。



依赖任务

紫の津波

报酬	400G	奖励	猛兽の魂
胜利条件	全灭董卓军	敌大将	胡轸
特殊目标	无伤击破10人	特殊奖励	白炭

要点 本关是个防守关卡，只有一张地图，塔楼上的弩炮是会重生的，可以选择无视。杂兵会分3波出现，等着杂兵来或者冲上去都可以。第2波会出现独乐刃，是种比较麻烦的飞行兵器，会经常打断玩家的攻击，用剑和术类武器都有不错的伤害，建议用远程武器来对付。第3波敌人中会出现两个大众脸武将，击败之后过关。

依赖任务

隐れた侵入者

报酬	400G	奖励	小灵石
胜利条件	击破徐荣	敌大将	徐荣
特殊目标	识破伏兵	特殊奖励	灵水

要点 要完成特殊目标，就要在第一个场景里杀掉传令兵之后听他说的台词，然后到相应的地区去破坏箱子，徐荣就藏在箱子里。“……日升……”表示徐荣在左便的地区，“……日落……”表示他在右边，“……梦……”表示他在上方区域，“……返……”表示他就在当前的地图里。如果一次就发现徐荣的话，他出现时就是觉醒状态，将其击败后过关。本关流程超短，一分多钟就能打完，在初期比较适合用来刷钱。

依赖任务

汜水关の战い

报酬	300G	奖励	孔雀石
胜利条件	突破汜水关	敌大将	华雄
特殊目标	7分钟内击破华雄、阻止李儒计略		
特殊奖励	牛のなめし革、活力の札		

要点 比较大的关卡，进入华雄所在的据点后李儒会用毒雾，玩家会持续性受到毒伤害。在前面的地图中别和杂兵有过多的纠缠，快速通过，在左上右上两个小地图中找到毒雾台，击破即可阻止李儒的计略，然后进据点去杀华雄和李儒吧。

合战任务

虎牢关の战い

报酬	500G	奖励	纯白の札
胜利条件	突破虎牢关	敌大将	吕布
特殊目标	击破吕布	特殊奖励	生命石

要点 看到这关的标题大家都知道，吕布吕小强要来了。不过这次小强的实力并不那么让人满意，远没有以往作品里威胁那么大。同时此关出现野兽——老虎，动物类敌人是打不死的，空血状态它们会自动逃离（逃跑即算击破）。前面的几个地区突击即可，到虎牢关门口就得小心了。这里有几个虎栏，打掉就不会再出虎骚扰玩家了。另外台上两个弩炮是会自动重生的，个人建议打掉减轻点负担。BOSS战是张辽+貂禅+吕布+大怪兽辟邪，打起来比较麻烦。建议先快速解决掉张辽和貂禅，小强可以暂时不管，他喜欢摆造型，动不动就跑到辟邪头上，不会随便来攻击玩家。击败二将后然后开始



击破吕布，他的实力并没到逆天的地步，由于攻击方式采用5代的模式，所以破绽还是很大的。不过不要一味追打，否则很可能被小强弹回来或者被辟邪打飞，还是采用打一刀算一刀的方法磨死小强比较好，否则挨个无双就不好玩了。特别要提的是辟邪，本作加入了很多这种神兽BOSS，个个都很有魄力，同时也比较棘手。辟邪全身弹刀，只有攻击头部的两根角才能对其造成伤害，锁住角攻击伤害还是比较可观的，辟邪一共就3招：喷火，爪击，雷球，在辟邪的头顶除了雷球能攻击到你，其余全可无视，哪怕拼血你也有优势，一根角断了后辟邪会出大硬直，继续追打即可。只要你之前解决了另外三个BOSS，一会就把辟邪磨死了。

合战任务

洛阳の战い

报酬	500G	奖励	热砂の红玉
胜利条件	击破董卓	敌大将	董卓
特殊目标	5分钟之内过关、全灭计略兵		
特殊奖励	孔雀の羽、黑珍珠		

要点 与之前张梁关卡一样，此关卡有火阻挡玩家。只要有火的地图必有计略兵，玩家在追击董卓的同时可以顺手把他们做掉。等杀完计略兵后会出现特殊目标完成的提示，这时再把大肥肉给解决了就好。

合战任务

城の战い

报酬	600G	奖励	匠の书
胜利条件	击破董卓	敌大将	董卓
特殊目标	击破天禄	特殊奖励	翡翠

要点 关卡本身并无难点，所以不做说明，这里只提下BOSS战。董卓就是给玩家来虐的，所以无视他，小强打一会就会跑，也可以无视。在打天禄之前记得打破雾台，否则视野很差。天禄没辟邪那么好对付了，只有对它头上的角进行攻击才能造成伤害，所以如果没有高跳或多段跳的话还是建议下次再来杀。地图中的水尽量不要碰，否则会造成进入土属性的异常状态，跳跃能力大减。虽然天禄伤害不高，但它可以把玩家莫名其妙地打飞至高处再跌落，很麻烦，有远程武器的在远处把大肥肉引下来再打即可。



依赖任务

前线突破

报酬	400G	奖励	绢丝
胜利条件	击破貂蝉	敌大将	貂蝉
特殊目标	破坏武装刀车	特殊奖励	孔雀の羽

要点 武装刀车的打法之前讲过了，不再重复，用棍类武器打起来效率很高。貂蝉的实力一如既往不怎么样，只要注意她觉醒后超大的攻击范围，破坏刀车后一路横扫进去即可。

依赖任务

许田の狩

报酬	500G	奖励	灼热の砂
胜利条件	击破猛虎战车	敌大将	无
特殊目标	全灭虎	特殊奖励	巨大鱼の油

要点 虎是打不死的，打跑即可（空血），虎数量比较多，打的时候需要耐心。猛虎战车其实只是纸老虎，用L锁定后按R键绕后打起来也不难。

依赖任务

兵粮防卫

报酬	500G	奖励	猛兽の魂
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	无
特殊目标	全灭虎	特殊奖励	灵珠

要点 大众脸武将会从最左边开始出现，之后顺时针在地图各端出现，一共3个。玩家可以在相应地点等着他们，然后迅速逐个击破，只要不让他们接近就完成了特殊目标。



依赖任务

速攻战术

报酬	500G	奖励	武人の魂
胜利条件	击破高顺	敌大将	高顺
特殊目标	无伤突破大门	特殊奖励	琉璃

要点 虽然是个只有10分钟的关卡，其实时间很够用。地图一路到底，迅速清理杂兵开门通过即可。追求无伤通过第一道门的话可以用远程武器来对付杂兵，但要当心墙壁上的机关。这里有一座“浮天台”，作用是让敌兵可以在空中随便浮游，破坏之后敌人就会落下来。之后的关卡里也会遇到“刚力台”、“神速台”等给敌人增加能力的机关，最好优先将这些机关破坏。

合战任务

吕布追击战

报酬	400G	奖励	桃材
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	击破貂蝉	特殊奖励	大蛇の像

要点 起先往地图右边跑，把大众脸武将全击破，然后吕布会出现在地图最上方，貂禅也在旁边，还有些虎战车，进去击破即可。

合战任务

陈留の战い

报酬	500G	奖励	绢织物
胜利条件	击破张辽	敌大将	张辽
特殊目标	击破张邈	特殊奖励	光辉く札

要点 一路清兵开门的速攻任务，前往下个地区前要杀小兵才会开门。张邈会在玩家和张辽开战后再次出现，一起切了就好。





合战任务

下邳の战い

报酬	700G	奖励	净化の札
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	全灭敌武将	特殊奖励	桃园の丸太

要点 BOSS之前的地图没有值得注意的地方，小心就好。整个BOSS战地图全是水，落脚处只有几个屋顶，比较考验玩家空战能力，水里有船为吕布提供援护，城墙上也有炮，还有不少计略兵，这些都可以选择无视，不过小强这次实力加强不少，第一次击破后，第二次小强就会以真・觉醒形态出现，背后有个大影子，攻击防御都加强不少，只是AI没怎么加，活动方式和之前差不多一直到处乱飞，不过玩家不用理他，他会自己追过来打你的。这时候闪避、防御，然后一顿打。和之前一样，对小强别疯狂追打，他的无双和属性不是拿来看的，尤其是他的阴属性攻击会把玩家直接从觉醒状态打成普通状态，同时不能使用道具加血，还是很危险的。本关其实难度不高，理由很简单——水，玩家跳下去不会受到伤害，但会强制回到本图（就是打BOSS的房间）起点，如果看见情况不妙，水里一跳即可，又安全又省力。



合战任务

白门楼の战い

报酬	800G	奖励	夜想の蓝玉
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	击破貂蝉	特殊奖励	炎の鳞

要点 吕布花样不少，这次他和貂蝉都有坐骑。飞机？鸟？这简直是《高达无双》（汗）。之前的地图有强风，打一下操纵杆后迅速进门，否则大门关上就得重来。BOSS战时有强风，破坏掉场景中的数个强风台即可，顺着周围的楼梯上去就能找到它们，楼顶的一个别忘了。把BOSS打下来后，接下来之前怎么打还是怎么打，注意好血量，及时回复即可。

依赖任务

囚われの身

报酬	600G	奖励	大理石
胜利条件	击破袁术	敌大将	袁术
特殊目标	10分钟以内逃出城外		
特殊奖励	上质な毛皮		

要点 还是一路清杂兵开门，有一处的门在玩家接近之后会自动开，这里注意不要走错方向。各种战车如果没耐性的话可以不必纠缠，最后将大众脸袁术搞定就好了。

依赖任务

混沌の乱世

报酬	600G	奖励	坚材
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	袁术
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	高级漆

要点 大众脸武将大集结，每打完一个大众脸他就会撤退，然后在下一张地图出现，最后是4个大众脸一起上，注意好血量，如果被群殴的话及时回复……4个大众脸一起上也不是那么好对付的，建议尽量创造单对单的机会来打。击破前3个大众脸后，妖蝶出现在第一张地图的右下，不要忘记去完成特殊目标。



依赖任务

军资金调达

报酬	700G	奖励	猛兽の块
胜利条件	到达目的地	敌大将	无
特殊目标	击破100人	特殊奖励	灵珠

要点 本关的要点是找到地图上标有叹号的五个宝箱，在找齐之后通向目的地的门就会打开。杀100人的特殊目标只要有耐性很好达成。



依赖任务

二面防卫

报酬	700G	奖励	武人の魂
胜利条件	击破张燕	敌大将	张燕
特殊目标	破坏全部机关炮车		
特殊奖励	诱惑の水		

要点 地图左端和右端有盾牌标志的位置就是张燕出现的地点，开始往左走就会看见机关炮车。消灭后到左边的盾牌点等张燕出现，击破后他又会在右端出现，再去击破。最后张燕又会出现在左边，击破后任务完成。

依赖任务

阿斗救出

报酬	700G	奖励	夜想の蓝玉
胜利条件	到达目的地	敌大将	无
特殊目标	无伤救出阿斗	特殊奖励	桃园の丸太

要点 很简单的关卡，开始直接跑向地图标有G的位置。一路闪过去即可，不用理会路上的杂兵就能轻松达成特殊目标。回来时会出现一大众脸武将，将其击破后来到指定地点，任务完成。

依赖任务

三顾の礼

报酬	800G	奖励	净化の札
胜利条件	击破诸葛亮	敌大将	诸葛亮
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	巨大狼の像

要点 开始直接冲进诸葛亮的房间，然后诸葛亮会消失，在第2张地图会出现大众脸武将，击破后再进诸葛亮房间。如此反复3次，便可与诸葛亮交手，是为三顾茅庐。诸葛亮实力不强，用弓箭克制他轻松取胜。妖蝶会在二顾之后（就是击破徐庶后）出现在中间的地图（没杂兵的地图）。

合战任务

博望坡の战い

报酬	800G	奖励	军师の书
胜利条件	击破夏侯惇	敌大将	夏侯惇
特殊目标	火计成功、5分钟之内过关		
特殊奖励	象牙、大灵珠		

要点 要发动火技，分别在地图上3个大众脸武将处打破火罐即可。然后直接到顶上击破独眼，任务完成。打到这里，玩家应该有不少素材可以合成一些不错的武幻和战玉了。这里比较推荐使用可以连续冲刺的武幻，提高了机动性对游戏中的战斗帮助很大。

合战任务

新野の战い

报酬	900G	奖励	黄金の布
胜利条件	击破曹仁	敌大将	曹仁
特殊目标	5分钟之内曹仁出现		
特殊奖励	高级漆		

要点 由于特殊目标时间的问题，建议路上不要和杂兵过多纠缠，先去3个大众脸武将处打破发动计策的道具，顺手把3个大众脸都干掉了，然后曹仁就会出现，击破曹仁任务即完成。

合战任务

长坂の战い

报酬	1000G	奖励	硬革纽
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	民1人以上避难成功、民全员避难成功		
特殊奖励	黑珊瑚、琉璃		

要点 民是很脆的，玩家尽量自己头阵吸引敌人的活力，并且把前面该清的敌人都清了，地图下方也有，别忘了。清到曹操门口，把曹操斩了任务完成，没有特别的地方，只要注意好民的情况即可。





合战任务

赤壁の战い

报酬	1200G	奖励	霸王の魂
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	发动东南风、破坏全部楼船		
特殊奖励	黄金の牙、霸王の护符		

要点 要发生东南风一共要打破7个祈风台，分别是据点内2个，周围4个塔上4个，还有中间的浮台上1个，然后东南风发生后，火计也会相应发生。到曹操的船上，船上有很多机关，仔细找找，全打破特殊目标也完成了，记得3根柱子上也有需要破坏的。BOSS战是徐晃+司马懿+曹丕的组合，曹丕死了曹操就会出现。还是老战术，不行就跳水，毕竟三个一起上的话很容易把玩家打得站都站不起来。建议绕着船打游击，看见落单的就上去蹭刀，如此反复。最后曹操要击破两次，因为最后只剩他一个老人家了，所以也就没什么难度了。



合战任务

成都制压战

报酬	1200G	奖励	金丝
胜利条件	制压成都	敌大将	刘璋
特殊目标	击破100人	特殊奖励	猛兽の角

要点 在开始的几张图慢慢清兵吧，清完会出现大众脸，然后杀了可以开宝库的门，里面有一些不错的素材，当然还有很多机关。最后成都四面环水，有两条路可以跳过去，一是直接跳到小地图显示的黄柱子上，二是按诸葛亮说的绕栈道过去（最后还是要跳浮台）。其实这里有个很容易的方法，那就是装备一个浮游改武幻，然后二段跳以后一直飘过去。杀掉城门口的大众脸后开门，3个大众脸BOSS就会出现。这时建议跳进水里，然后回到原点，等BOSS们过来，这样不会有其他杂兵的干扰。

委托任务

关羽千里行

报酬	700G	奖励	夜想の蓝玉
胜利条件	击破关羽	敌大将	关羽
特殊目标	5分钟之内与关羽战斗		
特殊奖励	桃园の丸太		

要点 一路直冲走到关羽面前特殊目标达成，然后击破关羽任务完成，这一关就是这么简单。

委托任务

军资金调达

报酬	800G	奖励	净化の札
胜利条件	击破陶谦	敌大将	陶谦
特殊目标	击破袁术	特殊奖励	巨大狼の像

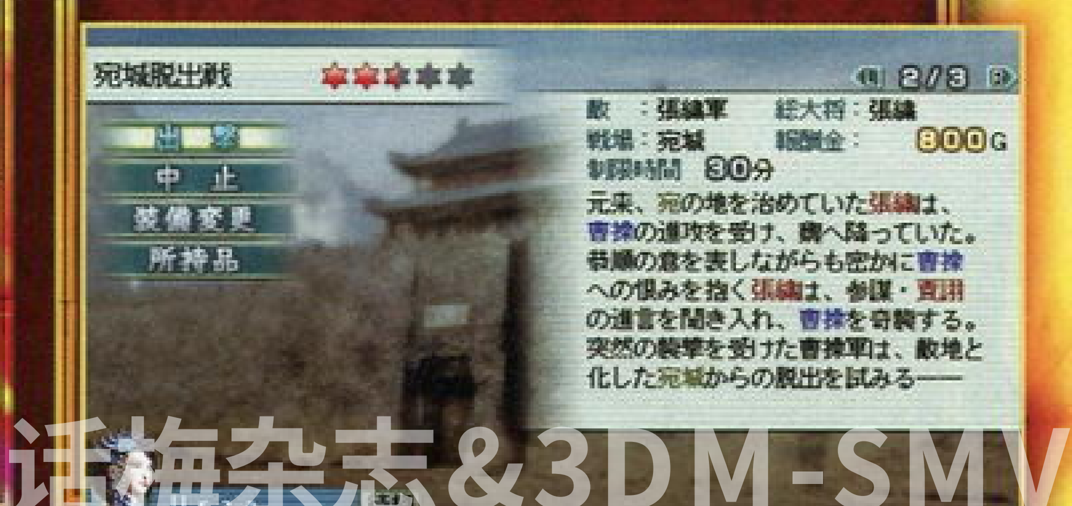
要点 本关的难度也很低，袁术在任务开始一段时间后出现，击破特殊任务完成，然后再去击破BOSS即可。

合战任务

宛城脱出战

报酬	800G	奖励	军师の书
胜利条件	击破张绣	敌大将	张绣
特殊目标	5分钟之内过关		
特殊奖励	象牙		

要点 一开始的地图需要绕一下，不过并不复杂，然后先去地图左上击破大众脸武将，再去右边击破另一个，开门之后击破BOSS任务完成



合战任务

官渡の战い

报酬	1000G	奖励	黄金の布
胜利条件	击破袁绍	敌大将	袁绍
特殊目标	破坏大金刚车、制压乌巢		
特殊奖励	高级漆、光の块		

要点 开始出现提示1分钟内击破甄姬，如果在1分钟内击破乌巢就会开门。击破大众脸武将后乌巢着火即制压完成。注意这里有一种补给兵会给附近的敌人回血，是比较头疼的敌人。进入BOSS地图后可以先破坏大金刚车侧面的机关和上面的弩炮，即告破坏完成。大金刚车会攻击官渡城，玩家要在城的耐久耗尽之前迅速击败BOSS和他的两个手下。

合战任务

博望坡の战い

报酬	1000G	奖励	硬革纽
胜利条件	击破诸葛亮	敌大将	诸葛亮
特殊目标	看破诸葛亮的计策、击破赵云		
特殊奖励	黑珊瑚、大灵珠		

要点 玩家首先可以在地图上寻找计略兵，将所有的计略兵都干掉之后会出现提示特殊目标完成。进入BOSS房间后击破赵云完成另一个特殊目标。要注意的是赵云的攻击会带有冰属性，运气不好连受身都不能，所以要备好各种药品以备不测。在和诸葛亮战斗时，优先打破各种增益台再打BOSS，会有不小的帮助。诸葛亮有一招“光芒神剑”攻击范围超大，不过看到他出招时立刻跳起就容易躲开了。

合战任务

长坂の战い

报酬	1000G	奖励	坚材
胜利条件	击破张飞	敌大将	张飞
特殊目标	5分钟内击破赵云、全灭补给兵		
特殊奖励	琉璃、紫水晶		

要点 赵云会出现在地图最上方，过去一趟击破即可。顺路还可以仔细找找补给兵，他们头上会有字显示，一般都比较好找，击破后特殊目标达成。BOSS战时，张飞身边有一个大众脸武将，更有烦人的两辆刀车和一辆虎车，小心自己的血量，在被击中时尽量快速受身并用后方冲刺拉开距离。

合战任务

赤壁の战い

报酬	1200G	奖励	霸王の魂
胜利条件	击破周瑜	敌大将	周瑜
特殊目标	全灭敌武将	特殊奖励	名君の像

要点 刚开始的地图里都是水路，如果嫌跳来跳去很麻烦的话，可以装上浮游的武幻飞过这些地区直接冲入BOSS房间。BOSS房间内有各类机关，在攻击时一定注意机关的干扰。在击败武将之后机关的干扰会减轻。这里玩家要面对的BOSS分别是诸葛亮、黄盖、庞统，最后击破周瑜完成任务。





委托任务

玉玺争夺战

报酬	700G	奖励	夜想の蓝玉
胜利条件	发现玉玺	敌大将	袁术
特殊目标	击破100人	特殊奖励	桃园の丸太

要点 很简单的关卡，杀掉所有武将之后袁术就会出现，把他干掉就行了。在这之前记得多刷刷小兵完成特殊目标。



委托任务

连锁する战场

报酬	1000G	奖励	黄金の布
胜利条件	击破所有武将	敌大将	曹丕
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	巨大狼の像

要点 在左右两侧击破未觉醒的曹丕和甄姬各一次，他们撤退时妖蝶会在地图中央部分出现出现。最后与两人决战时注意甄姬的鞭子是木属性的，中毒之后体力减的比较多，可以预先准备抗异常状态的药品。

合战任务

刘表奇袭战

报酬	800G	奖励	军师の书
胜利条件	击破刘表	敌大将	刘表
特殊目标	5分钟内过关、全灭敌武将		
特殊奖励	象牙、大灵珠		

要点 进入地图之后最好把传令击破，否则会来援军。某个迷宫般的场景里按SELECT把地图调至最大就不容易迷路了。在刘表处要注意先击破各个武将，然后再击破刘表，他的防御力不高，注意不要把他先弄死了。

合战任务

吴郡攻略战

报酬	1000G	奖励	黄金の布
胜利条件	击破所有君主	敌大将	刘繇
特殊目标	击破太史慈	特殊奖励	高级漆

要点 太史慈会出现在3个只有野兽的地区，左边和右边地图各有两个大众脸武将严白虎和王朗。然后击破3个BOSS任务完成，在和BOSS血拼时一定注意自己的血量，被三个围住的话很不好办，最好赶紧吃药。



合战任务

江东平定战

报酬	1000G	奖励	硬革纽
胜利条件	击破小乔	敌大将	小乔
特殊目标	5分内攻入城内		
特殊奖励	大灵珠		

要点 本关的地图有点绕，想要完成5分内攻入城内的特殊目标，就不要和路上的小兵做过多的纠缠，在城门口击破大众脸武将开门进城。打小乔效果最好的武器是弓，鉴于她跑来跑去很难打中，用木属性和她耗是个不错的选择。



合战任务

夏口の战い

报酬	1000G	奖励	坚材
胜利条件	击破黄祖	敌大将	黄祖
特殊目标	5分内击破甘宁		
特殊奖励	琉璃		

要点 本关难度比较低。甘宁在地图左边，右边的区域里有大众脸武将守着水闸，在最上面的区域找到黄祖杀之。

合战任务

赤壁の战い

报酬	1200G	奖励	霸王の魂
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	发动东南风、破坏全部楼船		
特殊奖励	黄金の牙、霸王の护符		

要点 本关内容和蜀章基本一样，可参考前文的攻略。如果目前的等级和装备不太好的话可以先忽略破坏船的目标，毕竟最高处的机关打人相当疼，一不小心就会挂掉。





委托任务

贼の根城

报酬	800G	奖励	霸王の魂
胜利条件	击破敌大将	敌大将	山贼亲分
特殊目标	5分钟内开门		
特殊奖励	虹茧		

要点 特殊目标的完成比较烦人，开门一共要3把钥匙，玩家要分别去右边3个区域不断刷杂兵，每个区域里杀一定数量的杂兵之后才能得到钥匙，然后进门杀山贼头既完成任务。



委托任务

钢と炎

报酬	800G	奖励	虹色の布
胜利条件	破坏投石战车	敌大将	无
特殊目标	无伤破坏武装刀车		
特殊奖励	白银の贝壳		

要点 连药都不用吃的简单任务，打到这里如果缺钱可以在这关刷一下。无伤破坏武装刀车的目标倒是有点运气成分，注意附近的地形会让人中毒，不要光顾着躲避而踩上去了。

委托任务

进むべき道

报酬	800G	奖励	大河の黄玉
胜利条件	到达目标地点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	太阳の滴

要点 此关卡有点耍人的嫌疑，直接走到目标附近时会提示门被关闭，然后玩家必须到另一端的区域开门。妖蝶在一开始处，消灭战车后就会出现。

委托任务

武斗试练

报酬	900G	奖励	黑檀材
胜利条件	击破张角	敌大将	张角
特殊目标	击破颜良与文丑		
特殊奖励	黄金の羽		

要点 联机对战的决斗地图之一，场景比较小，玩家要小心4根柱子上的4个弩炮，它们威力不俗，而且会重生，建议把刚开始出现的武将们拉到角落去杀，否则空战的时候很容易被一炮射下来。杀完几个大众脸后张角就会带着两个副将出来给你揍，利用地形逐个击破吧。

委托任务

马谡救出

报酬	1000G	奖励	虹色の砂
胜利条件	击破司马懿	敌大将	司马懿
特殊目标	无伤救出马谡		
特殊奖励	猛兽の角		

要点 开始时不理会路上的障碍直接冲到NPC处即可完成特殊目标，如果路上和小兵纠缠反而容易中了机关的冷枪。在救出之后去找BOSS，敌人是徐晃+张郃+司马懿，并不是很厉害的3人组，如果为了方便可以直接用弓击破司马懿。

委托任务

热き血潮

报酬	1200G	奖励	金丝
胜利条件	制压所有据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶		
特殊奖励	白银の贝壳		

要点 妖蝶在地图最上方，比较好找。左边的据点有夏侯惇和夏侯渊守着，右边的是孙策和周瑜，这里的压制只需要击破武将，杂兵是杀不完的。



合战任务

定军山の战い

报酬	1200G	奖励	秘术の札
胜利条件	击破夏侯渊	敌大将	夏侯渊
特殊目标	7分钟内过关		
特殊奖励	月光の滴		

要点 玩家就算无视诸葛亮的计策也可以，直接走上去清大众脸然后击破BOSS。夏侯渊是用弓的，机动性也比较高，很容易抓不住他，可以使用金或水属性的武器把他打晕或冰冻住以便追打。

合战任务

五丈原の战い

报酬	1300G	奖励	黑檀材
胜利条件	击破司马懿	敌大将	司马懿
特殊目标	7分钟内过关		
特殊奖励	暗の结晶		

要点 一路看见武将就砍，注意不要在这里消耗太多补给物品。进到BOSS地图后依旧是1打3的局面，甄姬+张郃+司马懿的组合攻击频率很高。这时玩家大多应该可以合成超强武幻"鬼神铠"了，其效果是觉醒后被攻击无硬直，如果有鬼神铠的话打起来就非常容易。砍BOSS前先把地图内的各类台打掉，否则BOSS顶着一堆增益效果会比较麻烦。

合战任务

许昌の战い

报酬	1500G	奖励	君主の书
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	全灭敌武将	特殊奖励	虹の首饰り

要点 特殊目标没什么难度，只要别砍曹操砍得太快就可以了。BOSS房间内依旧是之前被玩家斩杀的武将来个魔人大集结，曹操会骑着凤凰和玩家战斗，不过实力依旧不济，鬼神铠一穿，痛转化一装，几下就让BOSS见鬼去了，凤的干扰基本可以忽略不计。特别提一下，鬼神铠的素材可以去后面的夷陵之战来刷，5分钟内击破陆逊即可，非常容易。



合战任务

樊城の战い

报酬	1200G	奖励	大灵石
胜利条件	从樊城逃脱	敌大将	无
特殊目标	击破孙权	特殊奖励	太阳の滴

要点 没有难点，最后打破墙壁，攻击虎战车后孙权才会出现，击破后特殊目标完成。

合战任务

夷陵の战い

报酬	1300G	奖励	虹色の布
胜利条件	击破陆逊	敌大将	陆逊
特殊目标	阻止火计、5分钟内过关		
特殊奖励	白银の贝壳、巨星のかけら		

要点 阻止火技非常容易，进地图就可以看到大众脸武将朱然，解决掉他火技就被成功阻止了，接下来可以直冲BOSS。进入BOSS房间前需要打甘宁开门，如果和陆逊战斗拖延较久，甘宁会直接以爆走状态出现。这里要特别注意补给兵，当BOSS站在补给范围内会快速回血，尽量拉开BOSS打，或者直接杀掉补给兵。5分钟过关的奖励巨星のかけら是做鬼神铠的重要素材，不要错过。



合战任务

建业の战い

报酬	1500G	奖励	君主の书
胜利条件	击破孙坚	敌大将	孙坚
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 关卡本身也无难点，只是BOSS战需要特别注意。这里要先依次战过孙策、孙尚香和孙权，之后孙坚才会正式出来作战。其实这些武将并不难对付，难的是场地里一大一小两只巨虎，它们会盯着玩家攻击，即使飞在天上也很容易被它们打下来。在和武将缠斗的时候一定要注意老虎的位置，看到它们接近就赶紧离开，另外也尽量不要留在空中以防被虎扑中。只要能一直和老虎拉开距离，那就和武将们一对一吧！



委托任务

猛将连破

报酬	1000G	奖励	虹色の砂
胜利条件	制压所有据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	猛兽の角

要点 地图左边是凌统+甘宁的组合，右边是黄忠+魏延的组合，分别击破后任务完成。

合战任务

石亭の战い

报酬	1200G	奖励	秘术の札
胜利条件	击破陆逊	敌大将	陆逊
特殊目标	分钟内击破凌统	特殊奖励	月光の滴

要点 进入关卡后跟着周鲂“奇袭”吴军，路上需要清理杂兵来开门，在东北方向的地区可以遇到凌统，一般到了这里时间还远远不到7分钟，解决掉凌统就达成特殊目标。来到最后的场景后诈降的周鲂露出真面目，将他干掉再去找陆逊不迟。这里有一个刚力台给敌人提供特效，一定要先拆掉。



合战任务

合肥の战い

报酬	1300G	奖励	黑檀材
胜利条件	击破孙权	敌大将	孙权
特殊目标	5分钟内过关	特殊奖励	暗の结晶

要点 完成特殊目标的时间比较紧，不需开门的地方玩家绝对不要和杂兵过多纠缠，尤其是一些冰属性攻击的大炮很是麻烦。玩家一路上会多次遇到孙权，每次打到半血他都会逃掉……在最后与孙权的战斗也比较花时间，可以借助药物和阳属性武器一口气干掉他。

合战任务

建业の战い

报酬	1500G	奖励	君主の书
胜利条件	击破孙坚	敌大将	孙坚
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 和蜀传的关卡完全相同，这里不再赘述，60分钟的限制时间可以慢慢和敌人来磨。

合战任务

定军山の战い

报酬	1200G	奖励	大灵石
胜利条件	击破黄忠	敌大将	黄忠
特殊目标	击破庞统	特殊奖励	太阳の滴

要点 在见到BOSS之前，玩家要先战翻马超和赵云，这里的地形有毒，机关也会射出毒箭，要带药预防一下。庞统和最终BOSS在一起，这里有一座土击台一定优先拆掉，否则中了异常状态机动性大减，会被两个远程武将玩死。

合战任务

五丈原の战い

报酬	1300G	奖励	虹色の布
胜利条件	击破诸葛亮	敌大将	诸葛亮
特殊目标	破坏所有幻镜台	特殊奖励	霸王の护符

要点 在地图四角分别有四座幻镜台，小地图会有感叹号提示，其中两座分别由魏延和月英把守。诸葛亮的幻象会循环出现在各个幻镜台处，不过不用理他，破坏掉幻镜台幻象自然消失。击破所有幻镜台后他的真身会出现在地图最上方，把他打到半血时他又会召唤出两个幻象，只要把真身干掉就能过关。这里有一个识别真身的小办法：在半血前先让他中一个异常状态，之后幻象出现后看哪个上面有状态，哪个就是真身。



合战任务 成都の战い

报酬	1500G	奖励	君主の书
胜利条件	击破刘备	敌大将	刘备
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 前面的地图推荐用浮空武幻直接飞过去，可以节省大量时间和精力，进入BOSS房间前和关、张二人要战斗一次，这里不要浪费太多药品。进入BOSS房间后可以看到蜀国的青龙在盘旋，不过它的攻击欲望似乎没有吴虎强烈，除了偶尔冲撞和放电外没什么威胁。这里真正的威胁是诸葛亮，他会给桃园三杰回血不说，还会给玩家加上异常状态，一定要优先解决掉，之后的战斗就是看玩家的操作了，实在不行就带满药嗑过去。

合战任务 樊城の战い

报酬	1200G	奖励	秘术の札
胜利条件	击破关羽	敌大将	关羽
特殊目标	笼络糜方和傅士仁	特殊奖励	月光の滴

要点 糜芳和傅士仁开始时遭到攻击会逃离，之后出现在地图的两边。玩家分别清完他们身边的机关和杂兵后，他们就会投靠玩家。这时注意不要杀掉他们。最后击破了关羽任务即完成，注意周围的补给兵就好了。



吴传 第五章

委托任务 知勇集结

报酬	1000G	奖励	虹色の砂
胜利条件	制压敌据点	敌大将	无
特殊目标	击破妖蝶	特殊奖励	猛兽の角

要点 地图上方是马超和典韦的“勇”之组合，击破后右边开门。在这里击破一定的杂兵和独乐刃妖蝶就会出现。地图左边是司马懿和诸葛亮的“知”之组合，击破后任务完成。

委托任务 二つの道

报酬	1200G	奖励	金丝
胜利条件	击破黄忠	敌大将	黄忠
特殊目标	击破夏侯渊	特殊奖励	猛兽の角

要点 清掉小兵开门口进入，一路向上就能遇到黄忠出现。之后夏侯渊会在另一侧路出现，这时不要理会黄忠，回去击破夏侯渊后再回来，做掉两位用弓的高手之后任务完成。

合战任务 夷陵の战い

报酬	1300G	奖励	黑檀材
胜利条件	击破刘备	敌大将	刘备
特殊目标	火计成功、击破100人		
特殊奖励	暗の结晶、巨星のかけら		

要点 只要在开始时击破起火罐火技就能成功发动，在随便哪个地方刷一下小兵也能完成另一个特殊目标，最后再然后进去击破刘备即可。

合战任务 成都の战い

报酬	1500G	奖励	君主の书
胜利条件	击破刘备	敌大将	刘备
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 基本与魏章一样，请参看魏章攻略。

合战任务 石亭の战い

报酬	1200G	奖励	大灵石
胜利条件	击破曹修	敌大将	曹修
特殊目标	周鲂诈降成功	特殊奖励	名君の像

要点 当出现7分内击破司马懿的提示后击破他，进入BOSS房间后特殊目标就完成了，击破BOSS任务完成，司马懿不理他也可以，威胁不是很大。

合战任务

合肥の战い

报酬	1300G	奖励	虹色の布
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	5分钟内通过小师桥		
特殊奖励	太阳の滴		

要点 由于特殊目标是赶路任务，所以别和杂兵发生过多纠缠，途中挡路的大众脸武将快速干掉，力求尽快通过桥，桥在地图下方。击破夏侯独眼和张辽开门后，和曹丕、曹操战斗，这里的机关带毒，一定要注意血量。

合战任务

许昌の战い

报酬	1500G	奖励	君主の书
胜利条件	击破曹操	敌大将	曹操
特殊目标	全灭敌武将	特殊奖励	虹の首饰り

要点 与蜀传的相同，注意自己的血量，不要被秒即可。





委托任务

黒き暴风

报酬	1200G	奖励	金丝
胜利条件	敌全灭	敌大将	无
特殊目标	破坏所有木箱	特殊奖励	黄金の牙

要点 从6章开始，箱子全是之前装特殊物品的红色箱子，这里装了不少好素材，敌人们掉落的也都是顶级素材，一定注意收集。不过相应的，这里的敌人也都强了不少，一个不小心被BOSS秒杀也很正常。玩家一定要打起十二分精神，并且不要吝惜药物……

委托任务

幻惑の地

报酬	1200G	奖励	金丝
胜利条件	敌全灭	敌大将	无
特殊目标	破坏所有木箱	特殊奖励	黄金の牙

要点 这里每张有杂兵的地图都有个妖术兵在天上飞，一共三个，杀掉他们就不会刷新的了，之后杀掉大众脸即可。相当简单的一关。

委托任务

操り武人

报酬	1500G	奖励	古代の秘石
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	庞统
特殊目标	无伤击破曹仁	特殊奖励	幻兽の像

要点 这时玩家应该有了鬼神铠+痛转化的素材了吧，带上药和BOSS死磕是最简单的方法。想达成无伤要有一定耐性去尝试，另外用术或弓等远程武器来达成无伤也不失是个好办法。最后和庞统对决时别忘了要把BOSS周围提供增益效果的石台打掉，这样会轻松不少。



委托任务

天顶の塔

报酬	1800G	奖励	仙力材
胜利条件	全灭敌武将	敌大将	袁绍
特殊目标	5分钟内击破皇甫嵩	特殊奖励	古代の叶

要点 特别麻烦的一个关卡，玩家要一层层向塔顶攀登。每层的开门条件都是要打破当前层所有的独乐刃，打破的过程中不仅有小兵和武将干扰，更是有掉到下一层去的危险。一些楼层还有增益石台做帮凶。在塔的最高处最后是一大堆大众脸和袁绍，打起来相当危险，一不小心就会被群殴致死，这里地形狭窄，也很难将他们拉开距离单对单，建议玩家用攻击范围比较大的武器配合武幻快速干掉2~3个敌人，剩下的就好办了。

合战任务

死凤封印战

报酬	2000G	奖励	幻の布
胜利条件	击破死凤	敌大将	死凤
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 从这里开始就没之前那么容易了，主要是因为死凤的血量相当多，还有吕布无限复活来干扰，比较考验玩家操作。最开始时吕布和貂禅都在，而且都会2段觉醒，貂禅击破后不会再出现，而小强被击破后每过一段时间会复活，并且直接进入2段觉醒状态，准备一块阳玉速杀也是个比较好的选择。至于大BOSS死凤实力并不强，只是比较耐打，个人感觉追打尾部掉血比较快，好的武幻和武器都是必须的，然后慢慢磨吧。营地可以进行HP回复，打打逃逃也是比较好的办法，尤其是中了小强的阴属性不能使用道具时，换场地进行回复工作是必须的。

合战任务

死虎封印战

报酬	2000G	奖励	幻の丝
胜利条件	击破死虎	敌大将	死虎
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 死虎与死凤一样皮糙肉厚，而且机动性完全不是一个级别的。更麻烦的是死虎的下身会弹刀，打起来相当不方便。吕布和貂蝉依然会出现，先解决掉他们，然后利用冲刺技接近BOSS，追打头部或尾部的伤害是比较可观的。在小强复活时先杀解决小强再打老虎，如此反复磨死它。另外由于BOSS的弱点部位比较高，用远程武器一点点磨也是可行

合战任务

死龙封印战

报酬	2000G	奖励	仙力の札
胜利条件	击破死龙	敌大将	死龙
特殊目标	无	特殊奖励	无

要点 其实个人感觉三神兽里这只最好打，因为死龙是最脆的。按惯例进门击破吕布和貂蝉后，觉醒直接飞上龙头猛砍，基本几个来回就死了。不过相应的，死龙的攻击力和攻击范围都比较恐怖，都是大范围技能，观察它的技能后多利用R跑动回避，再加上嗑药就能战胜它。

合战任务

武幻螺旋

报酬	2000G	奖励	天空の宝玉
胜利条件	击破吕布	敌大将	吕布
特殊目标	击破貂禅、 击破黑吕、白貂		
特殊奖励	古代の水晶、天空の衣		

要点 场景里有许多风台，先把底层的两个打破后，然后沿楼梯上去逐个打破，等暴风消失后可以开始进行最终战了。其实这最终任务给人感觉虎头蛇尾，与之前的三只巨兽完全不是一个级别，吕布只会挂一次，击败他了任务就完成了，所以在砍貂蝉等的时候别把小强给砍了，在现在来看他是很脆弱的，笔者就是太兴奋不当心把他弄死了，结果特殊目标没达成还要重新来过……



玩后感

在玩了前几关之后，个人感觉非常奇怪，觉得这游戏有点像《高达》、有点像《洛克人》、又有点像《怪物猎人》，就是不像《无双》。天外飞仙般的敌人、遍地都是的陷阱、不知所谓的巨大兵器确实和以往的无双差别很大，联机时随意交换素材的设定也玩家又爱又恨，不过具体觉得这游戏好玩不好玩，就是个见仁见智的问题了。

文 胧月
美编 Juxi



推荐度 S

偶像大师SP

アイドルマスター SP

PSP	NBGI	SLG	2009年2月19日	日版
	1～3人	5040日元	无对应周边	

有着“宅男大师”这一诙谐称呼的本作对男性玩家的吸引力自不必多说，其同样也非常适合女性玩家——有服装和首饰的更换，也有轻松的迷你游戏，最重要的是能在虚拟世界中屹立于偶像顶点，被百万级的粉丝簇拥。作为街机和X360平台均大受好评的经营游戏，其较高的难度是横亘在初学者面前的一道坎，下面就跟随攻略深入到培养偶像的世界中吧。

攻略透解 GUIDE THROUGH

新人Producer先生，下面由我为您讲解入门知识吧！

重要名词对照

游戏用语

アイドル	偶像
プロデューサー	制作人
イメージ	能力
テンション	情绪
レッスン	短课
ハードレッスン	长课
オーディション	试镜演出
アイドルアルティメイト	IU预选
ライバルオーディション	挑战试镜
休む	休息
衣装変更	更换服装
アクセサリー変更	更换饰品
曲変更	更换曲目
杂志の取材	接受采访
衣装合わせ	接受服装和饰品
アピール	表现
ナイスアピール	完美展示(JA)
思い出アピール	回忆展示
ボーカル、VOCAL	唱歌
ダンス、DANCE	舞蹈
ビジュアル、VISUAL	外形
パーフェクト	完美
グッド	好
ノーマル	普通
バッド	差

人名

天海春香、HARUKA	天海春香
如月千早、CHIHAYA	如月千早
高槻やよい、YAYOI	高规弥生
水瀬伊织、IROI	水濑伊织
三浦あずさ、AZUSA	三浦梓
菊地真、MAKOTO	菊地真
秋原雪步、YUKIHO	秋原雪步
秋月律子、RITUKO	秋月律子
双海[illegible]、[illegible]	双海[illegible]
双海[illegible]、[illegible]	双海[illegible]

游戏目的

作为一款经营类SLG，玩家扮演偶像制作人在一年内通过各种方法为偶像拉拢人气，偶像的等级和能力也会随着FANS数量的增多而提升。培养的结果直接影响最终结局的好坏，完成度越高结局就会越欢乐心跳。

情绪

偶像当前心情由高到低分成红、黄、蓝、无色这4种颜色。情绪的增减受FANS来信、早安问候、练习结果、营业对话、答评委问、试镜前的鼓劲、是否遵守约定、更换服饰、休息等要素影响。情绪的高低会产生诸多影响，详见右表。

情绪的主要影响	
高	使用炸弹时GOOD占75%（12个中占9个）
	试演会时的表现值为1.15倍
	试演会时完美表现的指令输入时间延长
	部分课程可能临时停业
	得到礼物的几率下降
中	使用炸弹时GOOD占50%（12个中占6个）
低	使用炸弹时GOOD占25%（12个中占3个）
	试演会时的表现值为0.9倍
	试演会时完美表现的指令输入时间变短
	得到礼物的几率上升

偶像等级（アイドルランク）

偶像等级代表偶像的当前人气度，从最低的“ランク外”到“ランクS”共有8个等级。故事和自由这两个模式中的升级方式有所差别，详见下表。

偶像等级	故事模式条件	自由模式条件
外	初始	–
F	成功完成第一次试镜	初始
E	FANS数10000人+IU第一次预选合格	FANS数10000人
D	FANS数100000人+IU第二次预选合格	FANS数100000人
C	FANS数300000人+IU第三次预选合格	FANS数300000人
B	FANS数700000人+IU第四次预选合格	FANS数700000人+完成3个特别试镜演出
A	FANS数1000000人+IU第五次预选合格	FANS数1000000人+完成Vocal、Dance、Visual3个Master演出+完成其他3个特别试镜演出
S	等级A的情况下FANS数1500000人	FANS数1500000人+特别试镜演出全制霸

能力等级



偶像的Vocal、Dance、Visual三项能力体现其演出实力，在一个圆面上分别以红、蓝、黄三个等角扇形表示，扇形的面积越大则表示该项能力越高。需要注意的是每个扇形有深、浅两种颜色，深色表示偶像自身的固有能力，浅色表示通过服饰、歌曲、记者等修正后的能力。在试镜演出时，得点的高低是根据“固有能力+修正能力”后的综合能力决定的，但如果基础能力过低，在电视演出时容易出现失误（accident），影响演出质量，虽然对游戏内容不会有负面影响，但玩家如果想保存视频就会有所缺憾了。失误时画面会罩上一层雾气效果，歌唱基础能力较低的

话该雾气呈现红色，舞蹈和形象则分别呈现蓝色和黄色。影响能力升降的有如下途径：

能力上升	能力下降
上课	6周以上未出席试镜
参加试镜	自然衰减（角色固有）
试镜入选	曲衰减
休息	当周活动取消（ドタキャン）
获得敏腕记者	获得恶德记者



这三项数值的能力总和决定了偶像的能力等级。能力等级共有16个级别，等级越高，每天自然增加的FANS数量也越多，详见下表。

等级	评判	译名	每天自然增加人数
Lv1	素人レベル	新人	1
Lv2	半人前アイドル	半熟偶像	约40
Lv3	无名アイドル	无名偶像	约60
Lv4	一部で人気のアイドル	小范围人气偶像	约75
Lv5	気になるアイドル	受关注偶像	约100
Lv6	要注目アイドル	焦点偶像	约150
Lv7	街で噂のアイドル	街头传说偶像	约350
Lv8	ブレイク寸前アイドル	爆发前偶像	约500
Lv9	ブレイクアイドル	新星偶像	约1000
Lv10	人気アイドル	人气偶像	约2000
Lv11	大人気アイドル	大人气偶像	约3000
Lv12	スーパーアイドル	超级偶像	约4100
Lv13	カリスマアイドル	教主级偶像	约5200
Lv14	国民的アイドル	国民偶像	约6900
Lv15	历史的アイドル	历史偶像	约8600
Lv16	アイドル神	偶像之神	约9600

流程概要

游戏中以一年时间为一个周目，一年分为52周，在完成52周的经营步骤后，会追加第53的告别演出。每周是一次行动单位，也就是说玩家在每个周目里要下达52次指令，下面就详细解释每一周的流程。

接收邮件



向偶像问早安



从社长处听取当周流行情报



下达行动指令



执行指令



听取FANS人数变动和确认偶像等级



查收FANS的礼物

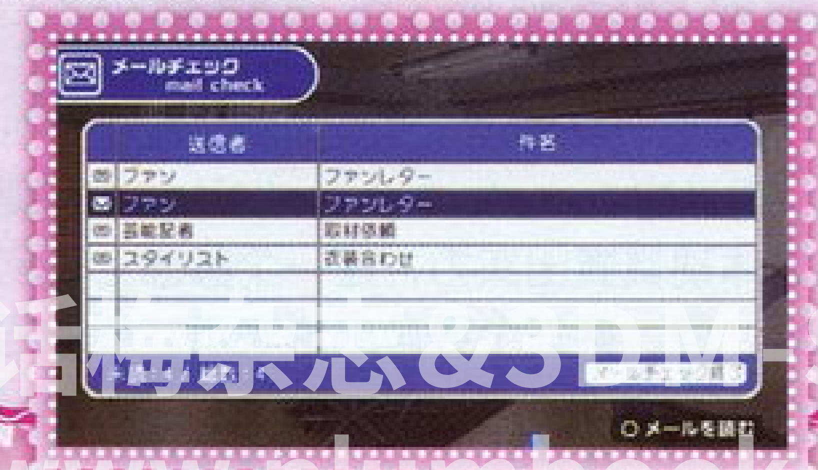


接收邮件

在自由模式中，玩家能收到来自媒体记者、服装设计师和FANS的三种邮件，在故事模式里除了以上三种外还有可能收到来自961事务所的试镜邀请。FANS邮件会影响偶像的情绪，在绝大部分情况下是正面影响，有些时候也会有“不幸”的FANS来信，导致偶像情绪大幅下跌。

在收到媒体记者和服装设计师的邮件时，玩家可选择是否回复，如果回复就要记得在指定时间与他们会面。最为重要的是要记得记者的杂志名和人名、服装设计师的工作室名和人名，因为在与他们会面时会随机提问其中的一项，如果回答错误就无法获得采访和服装道具。约定时间可能是本周、下周或两周后，记性不太好的话最好准备个小本子记录。

剧情模式里的961试镜邀请是提升FANS数量的好机会，只要取得前两名即可入围，并可一次增加5万或10万的粉丝，因此受到邀请后尽量参加。



采访

接受采访时，如果记者联络了善永记者，那么在未来的2周内偶像的能力会有所上升；没有联络善永记者的话能力不变；前来的如果是恶德记者，那么会导致偶像能力下降。爽约的话同样会招来恶德记者。

试装

与服装设计师联系好后即可在指定时间获得道具，如果爽约的话系统会随机没收玩家的一个服饰。

961邀请试镜

前文已经说过其好处，虽然几乎不可能赢得第一名，但获得第二名入围还是很轻松的。如果爽约同样会招来恶德记者，导致偶像能力下降。

向偶像问早安



从问候语中三选一，根据问候结果偶像们的情绪会有所变动，详细请参见下表。需要注意的是，问候的成功与否是完全随机的，亚美&真美、春香、梓就相对比较好管理，而像千早、伊织、雪步这些一旦问候失败的话情绪就会大幅下跌，只能通过读档或随后的行动来弥补。

	春香	千早	弥生	伊织	梓	真	雪步	律子	亚美&真美
成功问候	中↑	小↑	大↑	小↑	中↑	中↑	小↑	小↑	大↑
普通问候	不变	不变	小↑	不变	不变	不变	不变	不变	中↑
失败问候	中↓	大↓	小↓	大↓	中↓	中↓	大↓	中↓	小↓

问候完毕后，偶像会随机向玩家提出当天的额外要求，比如“试镜演出取得第一名”、“想去营业”、“发声课程获得完美练习结果”等，玩家可选择是否约定（约束する/约束しない），如果答应了要求并且成功完成，偶像的情绪会有所提高，失败则会下降；不答应也会导致情绪下降。

课程约定：完成偶像想要练习的课程，并取得GOOD或PERFECT评价，偶像的能力上升幅度较平时要多。

营业约定：偶像等级为F时达成GOOD交流，F以上时达成PERFECT交流。

试镜约定：偶像指定在试镜演出中取得第一名的成绩，如果成功完成，获得的FANS数量也会是平时的1.5～2倍。

听取当周流行情报



偶像属性

偶像拥有Vocal（ボーカル）、Dance（ダンス）和Visual（ビジュアル）三种属性，分别代表唱歌、舞蹈和外形三项能力，数值最高的一项能力决定了偶像的类型。Vocal最高则扇形能力表中的红色部分面积最大，且“Vo”两个字母加粗，其余两个能力亦然，Dance为蓝色，Visual为黄色。在后面的试镜演出时，玩家也可根据这些颜色一眼看出竞争对手的长项。

流行情报

流行情报由当周所有偶像的属性决定。比如当期DANCE属性的偶像最多，本周最流行的属性也就是DANCE。如果偶像自身属性与流行一致，在试镜时与平级偶像交锋时更容易获得胜利，成功演出后赢得的FANS数量也会更高。

下达行动指令

每次可执行3个行动格的指令，每项指令消耗的行动格不同，详见下表。

プロデュース行动		
行动名称	译名	消费行动格
レッスン	短课	■
ハードレッスン	长课	■■
营业	营业	■■
オーディション	试镜演出	■■■
ライバルオーディション	挑战试镜	■■■
アイドルアルティメイト	IU预选	■■■
休む	休息	■■■

デスク行动		
行动名称	译名	消费行动格
衣装/アクセサリー变更	更换服装/饰品	■
曲变更	更换曲目	■
杂志の取材	接受采访	■
衣装合わせ	接受服装和饰品	■

每次下达的行动是不允许重复的（即无法在一天内执行两次短课、采访、换曲等）。本作中包含的行动分为“プロデュース行动”和“デスク行动”两大类，接受采访和接受服饰均位于デスク行动行动中，当玩家接受记者和服装师的预约后，假如懒得记忆日期，可在每次下达行动前先查看“デスク行动”里是否有“杂志の取材”和“衣装合わせ”的选项，若有则表示之前预约过，可优先执行。



短课/长课（レッスン/ハードレッスン）



短课和长课的内容是完全一样的，不同的是消耗行动格和练习时间。短课练习时间为45秒，长课为60秒，也就是说一次长课虽然消耗的行动格是短课的两倍，但多出来的15秒时间足可保证练习效果达到GOOD乃至PERFECT。在执行各个课程时，按错指令都会造成时间的无端浪费，降低练习效果。下面就介绍6种课程的效果以及完成方法。

演唱课（ボイスレッスン）

效果：Vocal和Dance稍稍提升。

解说：和《太鼓之达人》类似的迷你游戏，当○×△□的符号（也有○+△、×+□的组合指令）通过左端直线时按下对应键即可，按下L键可使得符号通过速度提高。

PERFECT攻略：利用L键的加速功能，在习惯之前容易出错。如果不熟悉加速演奏，短课内是不可能达到PERFECT评价的，只有利用长课了。

造型课（ポーズレッスン）

效果：Visual和Dance稍稍提升。

解说：记忆迷你游戏，左端的3～5个摄像头随机对应4个方向键、4个功能键中的任意一个。记忆完后按○键开始，这时要根据伸出的摄像机按下其对应按键。

PERFECT攻略：记忆力不是特别出众的玩家可使用暂停大法，在每次的指令展示时间时按下START键，将所有摄像机上的指令记牢后再取消暂停，迅速输入即可。使用这种方法，不管是短课还是长课，都可100%保证取得满槽PERFECT的评价，所以尽量不要将长课的机会“浪费”在该项目上。

歌词课（歌词レッスン）

效果： Vocal显著提升。

解说： 将打乱的歌词按例句整理好，被打乱的歌词不仅顺序有误，摆放也不太正，提高了辨识难度。特别要注意歌词中的左括号和右括号，很容易搞混。

PERFECT攻略： 两个要诀——暂定大法、手快，二者缺一不可。先记住要换的字，然后迅速换好。不过即使使用了暂停大法，要在45秒以内达到PERFECT依旧很艰巨，提高操作效率的同时还要依赖长课。

舞蹈课（ダンスレッスン）

效果： Dance显著提升。

解说： 4个方向键和4个功能键随机出现转动着的双脚图案，每轮出现数目不定，当脚尖转动到圆周上的红色部分时按下对应按键，将一轮中的所有脚步都按正确才能得到练习效果，并进入下一轮。只要按错一个脚步，该轮就会恢复到原始状态。

PERFECT攻略： 最难的一个课程，因为每个图案的转速不同，很难在一开始就掌握按键时机。为节省时间可在目押到按键发光时按下START，然后立刻解除暂停并输入对应按键。留意转速比较慢的图案，当其发光时要优先解决。

表现力课（表现力レッスン）

效果： Visual显著提升。

解说： 触摸迷你游戏，屏幕下方显示指定颜色，移动光标选中漂浮中的同色色块。

PERFECT攻略： 在没有触摸屏的PSP上完美完成该课程难度很高，颇有用手柄玩FPS的感觉，除了练习光标移动的精确度外没有技巧可言，尽量在长课内完成吧。



演技力课（演技力レッスン）

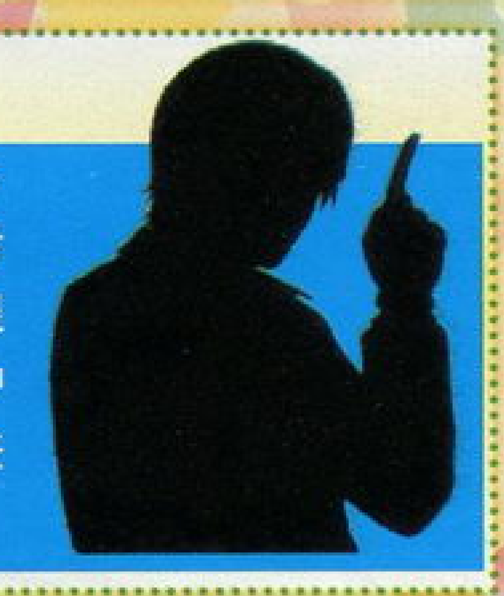
效果： Vocal和Visual稍稍提升。

解说： 将屏幕上方落下的球击打到透明色块上，碰到红色色块会判定击球失误，一轮中失误5次的话该轮会判定为无效，浪费大量时间。

PERFECT攻略： 多加练习培养对球轨道的预判能力，目标色块越靠近左侧，击球时间点要越早；越靠近右侧，击球时间点越迟。依然推荐在长课内完成。

课程委任

除了手动给偶像上课外，还可在课程开始前选择“セルフレッスン”委任偶像自行练习，执行该指令后系统会要求玩家设定练习时间，然后玩家将PSP设置到休眠状态，到达规定时间时解除休眠，根据玩家解除休眠的时间与指定时间的误差决定练习质量的好坏。这种授课方式虽然省事，但几乎不可能达到PERFECT评价（要求时间误差在1秒以内），相差20秒以上的话就会成为BAD，因此不推荐使用。



营业

游戏中极为重要的一个环节，营业的目的有三：一、观看制作人和偶像之间的剧情；二、积累回忆；三、提升偶像情绪。执行营业指令时，会有1～4个营业项目供玩家选择，像“ミーティング”、“ランクアップ”、“季节イベント”、“ある日の风景”、“チャンス”等可优先执行。每次营业过程中会跟偶像有多次的对话机会，全部选择最佳答案的话会达成“PERFECT营业”，其余还有GOOD、NORMAL、BAD三种结果，由于PERFECT营业能赚取大量回忆，每次对话务必要以PERFECT为目标。营业结果的好坏与获得回忆数量的关系如下：

	高情绪	中情绪	低情绪
PERFECT	5个	3个	3个
GOOD	2个	2个	2个
NORMAL	1个	1个	1个
BAD	0个	0个	0个

全角色营业 PERFECT对话表

天海春香

偶像等级 外

初次见面	君の担当プロデューサーだ
ミーティング	"春香"でいいかな→ま、徐々にうまくなろうよ
1周・夜	いっしょにがんばろうな→春香！→动物を捕まえる→捕まえたよ！→ハムスターだったよ
2周・朝	天海春香だよな
作曲家挨拶	自信を持てって！→ああ、もちろんだ→Action：脸颊
2周・夜	じゃあまた今度な
3周・朝	作曲家に挨拶に行った日
3周・夜	春香、がんばろうな

偶像等级 F

ミーティング	そうだね→今からでもなれるさ！
ライブ（ライブハウス）	そうだな、扫除だな→演出を考えよう
ライブ（デパート屋上）	家族连れが多いな→肩の力を抜いていこう
あいさつ回り	なんだかごきげんだな→よく顽张った！
买い出し	春香に化妆は必要ないな→Action：眼睛
营业（CDショップ）	疲れてない？→もっと顽张れ
ロケバス	今のうちに寝たほうが→ああ、寝ておけ
前座	よかったな、春香→人という字を饮むんだ
写真摄影	乐しみだね→积极的なのはいいことだね
运动	ははは、いい倾向だ→慌て者め
ある日の风景 1	大变だなぁ→应援するぞ
チャンス1	名前を言う→部屋をキレイに→随机
チャンス2	そんなことはない→素直だからだ→随机
アイドルアルティメイト（预选）	いつか误解をとこうな→孤独です→胜つしかない





偶像等级 E

ランクアップ	マイペースでやっていこう
ミーティング	大きく声を出すことだ→Action：腹部
ライブ（ライブハウス）	いや、俺が见てくる→よし、まかせた
ライブ（市民ホール）	仕方ないな、5分だけだぞ→やれやれ、迟刻だぞ
握手会・サイン会	嬉しいかぎりだね→よし、仕事を分担だ
杂志取材（期待の新人）	谁かに见せたいの？→そうだな、チャンスだ
老人ホーム慰问	そうだったのか→初恋の人という感じかな
写真摄影（写真集）	サービス！大いに结构→俺が片付けるから
路上パフォーマンス	ひと暴れ赖むぞ→Action：手
キャンペーン	そうだな、积极的に！→いや、气にするな
营业（イベント会场）	そうだな、苦しそうだ→わかった、赖むぞ春香！
ある日の风景 2	もう少し话しかける→とりあえず应援する
チャンス1	名前を覚えてもらう→先辈を大切に→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	いいんだよ→恩があるからか？→トップアイドルになりたいか？

偶像等级 D

ランクアップ	CDの卖り上げ
一日署长	平和そうだから→格好だけでかまわないよ
ライブ（テーマパーク）	そうだね、おつかれさま→そうだな、游ぼう！
レコーディング（CD）	仕方ないよ、气にするな→ムリはしないほうが
ラジオ（ゲスト出演）	そうだね、乐しみだ→慌てず素直にしゃべれば
杂志取材	そうだね……→答えにくいなら秘密に
ライブ鉴赏（勉强）	こういうのもいいもんだな→应援するぞ
ビデオ摄影（PV）	转ぶなよ→Action：头に付いてる叶っぱ
ミーティング（エステ）	化妆いらないからな→ははは、仕方ないなぁ
地方TV出演（ロケバス）	あまり食べると太るよ→でも、いいじゃないか
ある日の风景 3	そうなのか→ほめられた？
ある日の风景 4	いただきます→チョコもっとないかな？
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级C

ランクアップ	辛くないならいいんだ
ミーティング	いいとも、走ろう→あえて轻く笑う
TVゲスト出演	笑わされそうだから→歌が好きだから
ライブ（大型ステージ）	长い道のりだった→Action：额头
レコーディング（CD）	水を渡す→意见は堂々と
CM摄影（出演）	确かに珍しいね→シックに气取って
杂志取材	どうして？→恋人发觉とか？
アルバム发表	お安い御用だ→歌はハートだ！
TVリハーサル	いや、俺が行くよ→バカ！无理するな！
ビデオ摄影	わかつた、まかせた→まだまだ走る！
ライブ（传说のホール）	梦をかなえた感想は？→寝不足か？
ある日の风景 5	わ、わかつた→失败は成功の元
ある日の风景 6	明るいお母さんだな→なれるさ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级B

ランクアップ	これからもマイペースで
ミーティング	そう言わずに闻かせてよ→自力で頑张れ
TV出演	笑わすつもりで→失败谈
ライブ（大型ステージ）	さすがに广いな→とにかく踊る
レコーディング（主题歌）	恋爱ドラマだといいな→よし、交涉してみよう
CM摄影（出演）	明るく可爱く元气よく→わっしょい！
取材（杂志）	少しは格好つけようか→じゃあ端っこに
表彰式	"自然"の赏→Action：脸
TVリハーサル	できないねぇ→やっぱり歌で
ビデオ摄影	リラックスしていれば→おはようからおやすみまで
ある日の风景 7	气にすることないさ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级A

ランクアップ	そんなはずはない

偶像等级A以上

プレゼント対応	俺に任せておけ→歌ってほしい
お忍びショッピング	お休みなんて～→こっそり闻き出す～
单发ドラマ摄影	もっとうまくできるはず→手をつなぐとかか？
感谢デー	爱→愈し
イメージチェンジ	うん、その意气だ！→意外性ってことかな？→セクシーなイメージで
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	不明
アイドルアルティメイト（决胜）	不明

季节イベント

季节イベント1	俺が买ってくるよ→いや、まだ食べられるよ
季节イベント2	そうだな→どうぞどうぞ
季节イベント3	そうだなぁ→Action：春香的身体
季节イベント4	ああ、なんか新鲜だな→よーし、やってみるか

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→思い出があるじゃないか
ライブハウス成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→ま、元气でな
市民ホール成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→ありがとうだろ
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→いつも前向きなところ→Action：长时间接触手掌
アリーナ成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→また、な
武道馆成功	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→抱き合って喜ぶ
ドーム失败	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→最爱のアイドルなんだから→Action：长时间接触手掌
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→ぜひ会いたいよな
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→新しい明日のため、だ→春香の将来を、大切にしたいだけだ

事务所搬迁

Lv1→2	气持ちいいな、春香！
Lv2→3	手でずりずりしたい
Lv3→4	歌のレッスンできるな

如月千早



偶像等级 外

初次见面	关心、持ってくれる?
ミーティング	热心なのは、认めるけどさ→高校生? →きびしく、しごいてやろう!
1周・夜	マジメさの证、だろ?
2周・朝	当然の心がけだな
作曲家挨拶	试练だ、耐えろ→见た目も、大切だし→Action：擦汗
2周・夜	いい教训に、なるな
3周・朝	ゾウリは、あたたまっているか
3周・夜	胜たなければ意味はないぞ

偶像等级 F

ミーティング	辉かしい实绩だなあ→纳得いかない? →呼び名には、意味なんてないよ
ライブ（ライブハウス）	それは、言えてるな→Action：喉→1曲だけ、样子を见よう
ライブ（デパート屋上）	千早、あせりすぎ→できる范围で、いいから→まあ、それでOKかな
あいさつ回り	勉强热心だな→まあ、歌のほうが重要だけど→ダメだ、すぐ行こう
买い出し	スッピンが、一番? →Action：轻轻地来回抚摸脸→そこまで、干涉はしないよ
营业（CDショップ）	なりません→呼び込むのが、仕事だよ? →一か八か、大声でいこう!
ロケバス	ノンビリする? →それじゃ、俺が困る→この话は、今はやめよう
前座	えらいな→千早は、きびしいな→かまわない、やっちゃおう
写真摄影	气の持ちよう、かもな→Action：脸颊→无表情で、押してみるか
运动	プラン、甘かったかな→200回ぐらい? →Action：用力按腹部
ある日の风景 1	日々精进、って→もしかして、キライなのか? →なければ、つくろう
チャンス1	TVだからな→もちろんです→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级 E

ランクアップ	……ずいぶん、端っこだな→夫妇仲、そんなに悪いのか? →きっといつか、仲直りするよ
ミーティング	まるで、音乐の海だな→そう、させないようにしよう→借りてでも、听いてほしい
ライブ（ライブハウス）	なにか、问题でも? →シロウトが、多いからな→ライブ专用の曲、つくるか
ライブ（市民ホール）	灾难だったな、千早→Action：手→一期一会だぞ、千早
握手会・サイン会	それと、これとは、别だよ→千早らしいな→"音符"とか、どうだ?
杂志取材（期待の新人）	音をのばす、だっけ? →きっと千早は、トクベツなんだよ→Action：口
老人ホーム慰问	さすがに、照れただろ? →思いを込めれば、ね→いつか气が向いたら、闻かせて
写真摄影（写真集）	社长が、泣くよ? →多分、いると思うよ→Action：腰（肚脐附近）
路上パフォーマンス	宣传と、割り切ってくれ→Action：肩→1コーラスだけで、OKだ
キャンペーン	そうだろうな→それが、理想だね→そんなの、わからないよ
营业（イベント会场）	なにが"グレゴリオ"だ→しばらくは、な→谢る必要はないよ
ある日の风景 2	どれどれ……→大变な境遇だよな→憎しみは、なにも生まないよ?
チャンス1	今日はいい天气だね→俺→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级 D

ランクアップ	そこまでは、いかないけど……→风は、きまぐれだからな→でも、歌、好きなんだろ?
一日署长	まあ、そうかもな→いいPRになるよ→テキトーには、やってる歌かな
ライブ（テーマパーク）	乘ったこと、ないのか? →Action：脸颊→心の、ヒマつぶしだよ
レコーディング（CD）	そう、兴奋するなよ→それでも、时间は守らなきゃ→Action：轻轻地碰她的头
ラジオ（ゲスト出演）	乐剧、だっけ? →そんなこと、ないよ→こないんじゃないか?
杂志取材	たしか、和歌の枕词? →それでも、だよ→ちとせあめ
ライブ鉴赏（勉强）	おっ、たのもしいな→千早は、どう思う? →自分と、向き合っていくことだよ
ビデオ摄影（PV）	飞び鱼みたい、とか? →食べたくなった? →Action：擦干奶油
ミーティング（エステ）	Action：脸颊→……まさかな→千早も、似たようなもんだよ
地方TV出演（ロケバス）	それは、ライブも同じだろ? →先が见えない? →あるけど、それは困る!
ある日の风景 3	家族とかと、いっしょに? →今より、乐しかった? →まあ、そういうこともあるよ
ある日の风景 4	好きなのは、犬? →亲とも、そうでありたい? →また、会いにこよう
チャンス1	气分转换→多少の背伸び→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 C

ランクアップ	ええッ！？本当か？→耐えられそうか？→Action：将泪水全部拭去
ミーティング	ああ、もちろんだよ→ケンソンすることは、ないよ？→Action：胸
TVゲスト出演	プライド、伤つく？→丸くなったかな？→じゃあ"おぼえてください"で
ライブ（大型ステージ）	ケガでも、したのか？→止めても、闻きはしないだろ？→いつも以上のデキ、期待してるぞ
レコーディング（CD）	そういうケンカは、有意义だな→めざすは、大きな鸟かな？→知识として、学ぶ必要はあるだろう
CM摄影（出演）	そう言ってくれると、助かるよ→怒りがいが、ありそうだから？→Action：轻轻地碰额头
杂志取材	口が悪い、とか？→不可能に、挑战してみたいから→……びよ～ん！
アルバム发表	その时は、いっしょに泣こう→Action：轻轻地摸头→短く、スパッと决めよう
TVリハーサル	见たことない颜だし→まるで、哲学者だな→气にせず、やっていいよ
ビデオ摄影	ユニットの未来のためにね→いや、俺の责任だ→ない
ライブ（传说のホール）	うれしくて、か？→人としての？→いや、普通にやろう
ある日の风景 5	闻いた气がする→当然、千早の活跃ぶりだろ
ある日の风景 6	いつも、冷静そうだから→Action：鼻→Action：鼻
チャンス1	千早の实力のおかげだな→全国を驱け巡ろう→随机
チャンス2	苦手は克服すべきだ→灾难だったな→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 B

ランクアップ	歌が、胜手に走り出す感じ？→最初の一步、かな？→まだまだ、乐はさせないよ
ミーティング（勉强相谈）	合唱部、とか？→千早の性格に、问题があった？→さびしいこと、言うなよ
TV出演	ま、游び感觉でいいよ→そういう千早も、客受けするよ→Action：鼻
ライブ（大型ステージ）	ソンする气はないよ→やっぱり、金も重要だよな→スゴ腕ばかりをそろえる、とか？
レコーディング（主题歌）	それとも、他に理由が？→うーん、职人芸だな→Action：摸头
CM摄影（出演）	さぁ、どうでもいいけどな→歌との出会いも、そうだろ？→真の天才コンボ、だろう
取材（杂志）	割り切るしかないよ→书き下ろしも、入れたいな→Action：头
表彰式	……言われてみると、そうだな→ジーニアス！？→いや、普通に、音乐の话を！
TVリハーサル	千早の方が、美人だよ→……胜てる？→いや、思い知らせてやれ！
ビデオ摄影	摄影のとき、手こずりそうだな→そんなの、オフとは言わないよ→一部、キャンセルだ
ある日の风景 7	个人的なプレゼントかな→プラチナの指轮ください→……耻ずかしいから
チャンス1	恩师→自分の歌を否定するのか！？→随机
チャンス2	シンガーソングライターか→心そのものだな→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 A

ランクアップ	俺は、なにもしてないよ→梦は、大きい方がいいよな→翼だよ

偶像等级 A以上

プレゼント対应	CD→声援かな→放っておこう
お忍びショッピング	トレーニングウェア→大きな声を出さなければ大丈夫→一绪に逃げよう
单发ドラマ摄影	素人じゃないだろ？→登场人物の气持ち→意外性が足りない
感谢デー	话が见えないんだが→わがまま言ってもいいのか？→歌を
イメージチェンジ	变化したい？→高飞车なキャラ→面白かったよ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	不明
アイドルアルティメイト（决胜）	不明



季节イベント

季节イベント1	いや、やっぱり暑いよ→溶けるぞ、早く食べよう
季节イベント2	そうだな→何もするな
季节イベント3	冷たい言い方だなぁ→なら、今また觉えればいい
季节イベント4	千早もそう思うだろ？→とりあえず食べようよ

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→权利なんだよ
ライブハウス成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→别のかわいい子にしよう
市民ホール成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→歌についての助言
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→石の城だ→Action：手
アリーナ成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→ローマは一日にしてならず
武道馆成功	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→自立してほしい
ドーム失败	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→みんなの物でもあるんだ！→Action：手
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→いろいろ教えられた
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→ほら、千早、笑って→新しい星、つかもうな

事务所搬迁

Lv1→2	探检しよう
Lv2→3	うれしい、だろ？
Lv3→4	"住めば都"って

秋原雪步

偶像等级 外

初次见面	君のプロデューサーだ
ミーティング	大股で、3歩ぐらい→“ウサギとカメ”かな？→俺が、助けてあげるから
1周・夜	ニコッと笑って
2周・朝	夜会ってもね
作曲家挨拶	そうだ→ポジティブ・シンキング！→Action：用力擦眼睛下面
2周・夜	ゆっくり眠るといいよ
3周・朝	普通でいいよ
3周・夜	俺についてこい！

偶像等级 F

ミーティング	そんなにしょげるな→変なもんか、目立て！
ライブ（ライブハウス）	仕方ないさ、この氛围气は→眩しい舞台にしたいなぁ
ライブ（デパート屋上）	そうだなぁ→勢いでやらせる
あいさつ回り	暗くないよ、真面目なだけ→Action：胸
买い出し	雪步の意见が知りたい→俺の决めた色にしない？
营业（CDショップ）	少し休んだほうがいい？→失格なものか！
ロケバス	よっぽど疲れたのかな→乐にして座っていよう
前座	まずはリラックスだ→もっとパワーを
写真摄影	そうでもない→ちょっと歌って
运动	もっと持久力を→とにかく走ろう
ある日の风景 1	たとえ人前が苦手でも
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	贵音の气持ちを无视するのか→贵音にお礼を言いたい→少しずつ……

偶像等级 E

ランクアップ	どうして泣くんだ？→硬派なお父さんだな
ミーティング	今来たばっかり
ライブ（ライブハウス）	气にすることないさ→结果オーライだからいいよ
ライブ（市民ホール）	适度の紧张はいいことさ→抜け出して来たのかな
握手会/サイン会	もうちょっとがんばれ雪步→赖む雪步、起きてくれ！
杂志取材（期待の新人）	そんなに嬉しいのか→やっぱり、友达に？
老人ホーム慰问	そうだね、少し休むか→Action：不断轻轻地捕脸
写真摄影（写真集）	ああ、赖むぞ→身体のことは关系ない
路上パフォーマンス	地味な感じって？→Action：胸
キャンペーン	その调子でどんどん赖む→场所を一旦变えるか
营业（イベント会场）	なぁに、结果オーライさ→思い切って1曲だけ歌う
ある日の风景 2	格斗道场？
チャンス1	紧张→ブティック→随机
チャンス2	ありがとう、うれしいよ→确率の问题→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 D



ランクアップ	谦逊かな→雪步が气になるなら……
一日署长	确かにそうだけど→考えるよりやってみるか
ライブ（テーマパーク）	远虑することないよ→一绪に行こう
レコーディング（CD）	もっと气合を！→バックに欢声を流そう
ラジオ（ゲスト出演）	辛くとも頑張れっ→いい加减にしなさいっ
杂志取材	确かに困るよね→家族构成とか？
ライブ鉴赏（勉强）	なるほど、面白いかも→そうか、ちょっと残念
ビデオ摄影（PV）	ひなびた温泉→よし、摄影のあとで休暇だ
ミーティング（エステ）	そうか、よかったなぁ→Action：胸
地方TV出演（ロケバス）	无理せず休もうか→谁にも文句は言わせない
ある日の风景 3	お父さん？
ある日の风景 4	Action：擦掉眼泪
チャンス1	体调悪いのか？→それは素晴らしいことだ→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级C

ランクアップ	もちろんさ！→いや、地味な积み重ねが
ミーティング	ちょっと休もうか？→Action：肩
TVゲスト出演	气にすることないさ→气持ちはわかるけど
ライブ（大型ステージ）	おお、そうだな！→冷たい水を
レコーディング（CD）	いいのです！→インスト曲を入れてみる？
CM摄影（出演）	气合だ、气合！→とにかくやってみよう
杂志取材	そうだなぁ→そこを抑えてぐっと我慢だ
アルバム发表	よし、ではまかせたぞ→Action：胸
TVリハーサル	そうなのか？→もっと寄ってもらおうか
ビデオ摄影	まずはリラックスだ→覚えるより实践だ！
ライブ（传说のホール）	とりあえず落ち着け！→もう少し待て
ある日の风景 5	そうだね→おいしいお茶だね
ある日の风景 6	落ちつけ！→よかったなぁ
チャンス1	向上心があるのは良いことだ→努力に无驮なんかない→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级B

ランクアップ	ばっちり一流アイドルだな→もっともっと、目立て！
ミーティング	大变そうだなぁ→あきらめるな！
TV出演	かんだのか→その心意气はよし
ライブ（大型ステージ）	远くが见えず不安かな？→もっと近くで歌えればなぁ
レコーディング（主题歌）	そんなに嬉しいのか→新たな面白さ追求しよう
CM摄影（出演）	见惯れないのかな？→とんでもない
取材（杂志）	杂志が派手なだけだから→シックに品よく
表彰式	お茶が好きだからなぁ→やっぱり绿茶だな
TVリハーサル	そんなことないさ→歌にツヤがあれば……
ビデオ摄影	静かな动きを摄るよ……→一绪に踊ろう
ある日の风景 7	いいことだ→お父さんは心配性？
チャンス1	やりたいようにやれ→おんぶしてやろうか？→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级A

ランクアップ	ガツンと言ってやれ

偶像等级A以上

プレゼント対应	さすがだな→くれたファンに悪いよ→事务所で引き取るよ
お忍びショッピング	周りが远虑してるんだよ→お茶？→よくわからないな
单发ドラマ摄影	切なさが足りない→可爱らしく→自分が告白するつもりで
感谢デー	プロデューサー感谢デーか？→热いな、雪步！→使わないでとっておくよ
イメージチェンジ	おとなしい→やっぱりアイドル→妹系でいこう
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	不明
アイドルアルティメイト（决胜）	不明

季节イベント

季节イベント1	お茶、くれるかな→Action：肩
季节イベント2	きれいだな→星座も见えるな！
季节イベント3	でも、休めるからいいかな→木々が生き生きする
季节イベント4	いいね！→锅もの

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→辉いている→Action：抚摸头部
ライブハウス成功	不明
市民ホール成功	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→ムリすることはないよ
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→ストラップ
アリーナ成功	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→一番星に
武道馆成功	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→名残惜しい
ドーム失败	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→全国のファン→Action：敲头部
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→憧れの人
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→俺の目を、见てごらん→こっちへおいで

事务所搬迁

Lv1→2	何だか、悪い气がするな
Lv2→3	ニューヨークとかが、近いかな？
Lv3→4	雪步はどっちが好き？



高规弥生

偶像等级 外

初次见面	アイドルの端くれ、なんだから
ミーティング	すごいパワーだな→ま、言わなくてもいいけどな→とりあえず、ジョギングでも
1周・夜	元气な子と出会えて→荷物、持とうか→一绪になって探す→捕まえたよ→ハムスターだったよ
2周・朝	高规やよい
作曲家挨拶	惯れてないから→"福、きたる"って→Action：手
2周・夜	寝ると、いいよ
3周・朝	目玉焼き
3周・夜	好敌手になるかもな

偶像等级 F

ミーティング	アイドル共通の願いだよな→こういうのは、气持ちだから
ライブ（ライブハウス）	Action：手→见返してやろう→气持ちはわかるけど……
ライブ（デパート屋上）	亲、严しかったのか？→MCのことだな→まあ、おもしろいかも
あいさつ回り	ドキドキするか？→Action：脸颊
买い出し	いっしょに惯れような→そういう事は小さな声で
营业（CDショップ）	でーす！→微妙でーす→なれまーす→Action：擦汗
ロケバス	うかれすぎないように→他の人のことも考えよう→まあ、话ぐらいなら……
前座	客に饮まれないように→Action：手→これも经验だ
写真摄影	洗えない→それもいいかもな
运动	それだけじゃない→Action：腹部
ある日の风景 1	いえい！→3年？→やめる时は、いっしょだ
チャンス1	元气だけはありあまってるな→やる气が无いからだ→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	误解してたのかな→仲间にだってなれます→上を目指すんだ

偶像等级 E

ランクアップ	ファンの人？→事务所の经费で拂うよ
ミーティング	そこまでは、まだ……→ほんのすこしだけど→やーよーいー
ライブ（ライブハウス）	兴奋してる？→CD收录より乐しい？→Action：手
ライブ（市民ホール）	そんな必要ないって→Action：额头
杂志取材（期待の新人）	声、大きいって→世间话でいいよ
老人ホーム慰问	ノドがつぶれるよ→Action：脸上的饭粒
写真摄影（写真集）	お约束だから→よく似合ってるよ→それ、持って归る？
路上パフォーマンス	欲は出さずにいこう→引き止めるなら、歌で
キャンペーン	いま、开发中だよ→もれなく、ついてきまーす→まーす
营业（イベント会场）	客席、步きながら歌う？→スタッフがOKなら
ある日の风景 2	いいお母さんだな→やよいは守ってみせます
チャンス1	金でも拾ったのか？→豪华ディナーをおごってあげよう→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	961プロはお金持ち？→マナー违反です→トップアイドルにしてやる

偶像等级 D

ランクアップ	そうだな→5人ぐらい？→にぎやかで乐しい、とか？
一日署长	いやか？→ファンに围まれるぞ
ライブ（テーマパーク）	Action：手掌→散步でもしたいのか？
レコーディング（CD）	こんなもんだよ→Action：胸
ラジオ（ゲスト出演）	歌は别に流れるから→自然体でいこう
杂志取材	アイドルの宿命だよな→临机应变かな
ライブ鉴赏（勉强）	中学生じゃないだろ→影响、受けすぎだよ
ビデオ摄影（PV）	うれしそうだな→いいプランかもな→大成功すればね
ミーティング（エステ）	Action：脸颊→たまにはいいだろ？
地方TV出演（ロケバス）	可能性はあるな→Action：轻触额头
ある日の风景 3	浩司って……？→迷子になったのかな→事务所、连れていくか
ある日の风景 4	思い出の场所なのか？→俺も呼んでほしいな→Action：手掌
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	寂しかったのか？→通贩でもしてるのか？→[illegible]





偶像等级 C

ランクアップ	今日はリッチだね→よかったよな、本当に→おごってくれる?
ミーティング	ごめんな→Action：擦掉番茄汁
TVゲスト出演	ちょっと寄らしい？→乐しむ事も忘れずに
ライブ（大型ステージ）	Action：手掌→そうだろうね→ファイトー!
レコーディング（CD）	もう一度、相谈したら？→成长の证だよ
CM摄影（出演）	Action：在消失前擦眉毛→15秒だからこそだよ
杂志取材	それは、ウケただろ→CDでもつけてみる?
アルバム发表	卖り上げより中身だよ→その意气でいこう!
TVリハーサル	OK! →Action：手掌→气にすることないよ
ビデオ摄影	もうギブアップ？→くやしいよな→头で考えすぎじゃ……
ライブ(传说のホール)	胜たなきゃな→……こらこら→Action：抚摸头
ある日の风景 5	入れてくれて、ありがとな→……思う
ある日の风景 6	Action：脸颊→Action：脸颊→Action：脸颊
チャンス1	司会者をカボチャと思え→プロデューサーと行く→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	响の言う通りかも……→好きなんだろ？→信じられないか?



偶像等级 B

ランクアップ	よく怒られた、とか？→ああ、"でぃすてにー"だ
ミーティング	まあ、たしかにな→成绩、恶いのか？→いいかもな
TV出演	一流の证明だよな→任せるよ→Action：擦掉嘴唇上的口红
ライブ（大型ステージ）	そうだ→そんなことないよ→Action：手掌
レコーディング（主题歌）	单に见る气がしないから？→テーマは气にせずに
CM摄影（出演）	结婚式场？→いいんじゃないか
取材（杂志）	Action：肩部附近→かぜ引くよ→あこがれの人かなぁ
表彰式	そうとも→できればね→トアーッ!
TVリハーサル	危なくないか？→だから、おもしろいのかも→うれしそうだな
ビデオ摄影	やよいの素颜かな→Action：脸颊
ある日の风景 7	えらい→ああ、いいよ→Action：抚摸头
チャンス1	100円…→俺のこと信じ…→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	气持ちはわかるけど……→お节介だと思う→优胜することだ



偶像等级 A

ランクアップ	おめでとう→バカだなぁ→Action：擦干左右的泪水

偶像等级 A以上

プレゼント対应	多すぎるのか？→あげちゃえば→プレゼントの气持ちも考えろ
お忍びショッピング	近所の人とは违うよ→自然に振舞えばいい→アクセサリー
单发ドラマ摄影	意味なんて气にするな→木だってりっぱな役だ→演技しないでいこう
感谢デー	探し物をしてほしい→ウーロン茶がほしい→ネクタイが欲しい
イメージチェンジ	"うっうー!"→憧れの人として顽张る→物静かな人
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	やよいらしいな→决胜战后だな→向とは互角だ
アイドルアルティメイト（准决胜）	少し样子を见てくる→响に付き添わないんですか？→961プロで受けるのか?
アイドルアルティメイト（决胜）	今日につながっている→わかってる→やよいに相谈しよう→冲绳に归るって→俺?

季节イベント

季节イベント1	赖むぞ→俺がカントクするぞ
季节イベント2	じゃ、一绪に行こうか→电话をすれば…
季节イベント3	じゃ、一绪に行こうか→とにかく行っておいで
季节イベント4	そりゃもう犬のように→そうだな!→きっと、豪华だろうな

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→"タマゴ"→Action：手掌
ライブハウス成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→やよいに悪いし
市民ホール成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→食べるとおいしい
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→人の心を动かすんだ→Action：手掌
アリーナ成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→力うどんにするよ
武道馆成功	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→力うどんにするよ
ドーム失败	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→ああ、いいとも→Action：手掌
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→Action：手掌
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→つらさは、笑颜で吹き飞ばそう!→"くるま"だな?

事务所搬迁

Lv1→2	がんばったからだ!
Lv2→3	レベルアップ、だろ?
Lv3→4	1000圆ぐらいかな



偶像等级 外

初次见面	ベストを尽くすよ
ミーティング	……もっともだ→高校3年ぐらい？→知恵を貸してくれよな？
1周・夜	GOODBYE→残业か？→俺も手伝うよ！→プロデューサーだ！→冷静だな
2周・朝	プロデューサー、だな
作曲家挨拶	それも、そうだな→气温の差があるから→Action：用力擦眼镜上的雾气
2周・夜	つらかった？
3周・朝	律子、なおしてくれ
3周・夜	头脑、だぞ

偶像等级 下

ミーティング	それはそうだが→Action：手腕附近
ライブ（ライブハウス）	なんだ、怖いのか？→Action：额头
ライブ（デパート屋上）	そう言うな→ああ、气乐に行け
あいさつ回り	礼仪は大切だ→なんの、これからだ
买い出し	いや、わかるぞ→普段の肌の手入れ
营业（CDショップ）	いいから頑張れ→无理するなよ
ロケバス	气になるな→続きは事务所で
前座	そうだなぁ→そうはいかないよ
写真摄影	そうだなぁ→必要ないんじゃないか？
运动	マジです→なら、今度必ずな
ある日の风景 1	手间かけてすまないね→しかしこれも勉强だな
チャンス1	Action：右肩→こういうのは继くからな→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 E

ランクアップ	そうだなぁ
ミーティング	やるしかないさ→Action：额头到头顶的一带
ライブ（ライブハウス）	故障かな？调べてみるか→マイクを変えてみる？
ライブ（市民ホール）	チケットを受け取る→まだ自信がないんだろ？
握手会／サイン会	そうだな、误算だ→とにかくサインだ
杂志取材（期待の新人）	气持ちは分かる→素直に喜ぼうよ
老人ホーム慰问	意外と乐しんでる？→素直じゃないなぁ
写真摄影（写真集）	耻ずかしいのかな？→これも仕事なんだぞ？
路上パフォーマンス	もちろんさ→スピーカーを隠して……
キャンペーン	これからさ、これから→うむ、いい心がけだ
营业（イベント会场）	わかってるさ→やっぱり半分かな
ある日の风景 2	大変だなぁ→そうとも、ハッタリ上等
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 D

ランクアップ	そうだなあ→サイレント・マジョリティー？
一日署长	そうかなぁ→Action：手腕
ライブ（テーマパーク）	そうだな、よく頑张った→问答无用！さぁ行くぞ！
レコーディング（CD）	スパートかけよう→落ち着くまで小休止しよう
ラジオ（ゲスト出演）	おつかれさま→DJに注文いれる？
杂志取材	まぁ落ちつけ→ちょっと气が引けるな
ライブ鉴赏（勉强）	なんで寝ちゃうんだ→Action：肩
ビデオ摄影（PV）	カンシャク起こすなよ？→よし、がんばれよ
ミーティング（エステ）	そうなのか→Action：从肘到肩的胳膊上
地方TV出演（ロケバス）	ははは、うっかりだな→なら仕事の准备でも
ある日の风景 3	何故そんなことを？→光荣だな
ある日の风景 4	もちろん歌とダンスで→かまわないさ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级C

ランクアップ	记事に不満かな？→そうだが、まずは……
ミーティング	基础トレの强化だ→それより歌の科学的特训を
TVゲスト出演	OK、势いは认めよう→Action：脸颊
ライブ（大型ステージ）	よし、まかせた→色を工夫
レコーディング（CD）	とりあえず答える→よし、一绪に挑战しよう
CM摄影（出演）	そうかもしれないが→スタッフと相谈するか
杂志取材	人气者は辛いよな→まだまだこんなもの
アルバム发表	出たいけどあえて……→そうだな、ひと言话すか
TVリハーサル	事实を正直に传える→文句があるなら俺を责めろ
ビデオ摄影	派手な要素を加える？→カットを速く
ライブ（传说のホール）	ガラにもなく紧张か？→Action：右手
ある日の风景 5	言叶の违いか？→今からでも頑张れば
ある日の风景 6	差し入れはありがたい→いいとも、やってみせろ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级B

ランクアップ	そうとも！→忙杀されてはかなわんね
ミーティング	暗记力か→律子なら大丈夫だろう？
TV出演	挑战しがいのある仕事だな→ムリはするなよ？
ライブ（大型ステージ）	不调でもめげるなよ→ここはおまじないで
レコーディング（主题歌）	だといいなぁ→マイナーでも人气が出れば
CM摄影（出演）	同じものを摄るプランで→カメラを激しく插う
取材（杂志）	喜べ、律子！实はな…→律子は真ん中かな
表彰式	しっかり者の氛围气→一番仕切る役
TVリハーサル	そんなに自信ないのか→とにかく顽张れ
ビデオ摄影	ドラマ风にやろう→俺を叱る样子
ある日の风景 7	讯いてみる→まだまだやれるさ！
チャンス1	お手轻だな→买っちゃいなさい→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	负けるぞ！→给料のことだ→美希のことだ

偶像等级A

ランクアップ	いいけど……→确かに乐しそうだ

偶像等级A以上

プレゼント对应	贷し仓库→日付别→好きです
お忍びショッピング	读书→中华→简单に
单发ドラマ摄影	なぜおどろく→大丈夫できる→武将
感谢デー	肩もみ→肩もみ→ありがとう
イメージチェンジ	歌手→发型をかえる→何も变えずに
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	律子の味方だ→765プロが好きだ→积み重ねてきた努力がある
アイドルアルティメイト（决胜）	损な性格だな→アイドルの自觉→许せないよな→戻っておいで→何か企んでいますね→どこが失败だよ

季节イベント

季节イベント1	何をリサーチ？→泳げないの？
季节イベント2	确かに、いい感じだな→外、出ようか
季节イベント3	确かに活气があるな→暇だ
季节イベント4	俺にもひとつくれ→谁かの差し入れ

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→印象派
ライブハウス成功	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→めだか
市民ホール成功	不明
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→自分を伤つけないでくれ→Action：整理乱发
アリーナ成功	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→お互いの立场が、あったからだよ
武道馆成功	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→Hな话
ドーム失败	正直に切り出す→アイドル以外にも向いている→こんなにかわいいんだから→Action：脸颊
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→韩国
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→アイドル以外にも、向いている→“ダーリン音符”って呼んでくれ

事务所搬迁

Lv1→2	赁贷料が心配
Lv2→3	仕事を増やす
Lv3→4	もっと豪华な所が……



水濑伊织





偶像等级 外

初次见面	ああ、かわいがる
ミーティング	完全に、お芝居か？→まあ、そうかもな→持ってこさせていただきます
1周・夜	最高だよ
2周・朝	身が引き締まるよ
作曲家挨拶	わからないよ。けど……→大丈夫か？→Action：长时间按住肩部
2周・夜	もっと乐だといいな
3周・朝	お手柔らかにな
3周・夜	その意气で、行こう！

偶像等级 F

ミーティング	……本音かなぁ→绝对に喇きません→死ぬほど、困る！
ライブ（ライブハウス）	新人だからなぁ→犬？→わかったよ
ライブ（デパート屋上）	デパートの中か！？→中には、ファンもいるよ→俺が、うまくごまかすから
あいさつ回り	言叶づかいには、注意な→しばらくはガマンな→Action：脸
买い出し	肌を守るためだよ→ふざけないでくれよ→Action：脸
营业（CDショップ）	こっそり动くよ→口调は明るくな→Action：脸
ロケバス	そんなこと、ありえないよ→そう决めるのは、早计だよ→あんな幼稚なの、见たいのか？
前座	たいした度胸だよ→そしたら、并ぶな→どこかは负けてる
写真摄影	ああ、そうだな→ははは、かもな→俺はプロデューサーでいいよ
运动	あと30分、がんばろう→ごめん、予算が……→Action：擦掉额头上的汗
ある日の风景 1	泣くなよ→鸠语、话せるのか？→世话にはなれないよ
チャンス1	练习のつもりでがんばろう→歌いながら→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 E

ランクアップ	初のギャラ日？→なにか、使う用事でも？→记念には、なるだろ
ミーティング	ひどいよ、伊织……→建筑デザイナー？→伊织が卖れたら
ライブ（ライブハウス）	体调でも、悪いのか？→サンドイッチとか？→Action：轻抚后背
ライブ（市民ホール）	できるなら、そうしたいけど→转んだ原因、わからなくなるぞ→伊织をあきらめる
握手会/サイン会	ファンサービスしてる场合か！→Action：触摸蝴蝶结→伊织は、理想が高いな
杂志取材（期待の新人）	ちがうって→ちがうって→……そうだな
老人ホーム慰问	Action：按住额头→たしかに、惜しいな→车、出すよ
写真摄影（写真集）	そんなこと、させないよ→めまいがするよ→俺がガードするって
路上パフォーマンス	认知度アップのためだよ→Action：揉右眼→アメ、买ってやるから
キャンペーン	伊织には、全然似てないな→生写真とか？→许してくれよ……
营业（イベント会场）	つらそうだな→日本语じゃ、物足りない？→わかった、ダメで元々だ！
ある日の风景 2	つき合おうか？→无事なら、いいって→おんぶしてやろうか？
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 D

ランクアップ	それでも、轨道には乗ったんだし→严しいお父さんだな→そうだね、ぜひ一度
一日署长	过激すぎないか？→海が污れるだろ→Action：眼睛
ライブ（テーマパーク）	着ぐるみ？→Action：抚摸贱兔→乗っていくか？
レコーディング（CD）	こらえてくれよ→横ヤリも入るしな→なら、俺もやめるよ
ラジオ（ゲスト出演）	……すぐ、ばれるよ？→それで、济むと思う？→ひたすら、甘えてこびろ！
杂志取材	今回は、ガマンしてもらおう→わがままスマッシュ！→甘えるように
ライブ鉴赏（勉强）	……オレンジジュースだな→俺は感动したけどな→伊织の方が、すこし下かな
ビデオ摄影（PV）	まあ、そういうことかな→ああ、闷绝するだろうね→Action：腹部
ミーティング（エステ）	世界一をめざそう→星と太阳くらい→Action：按住脸颊
地方TV出演（ロケバス）	悪かったよ……→信じてる→俺たちの梦、だろ？
ある日の风景 3	ひとり言か？→孤独だったんだな→口外したりしないから
ある日の风景 4	立派な兄さんたちだな→柔软にってことかな？→型破りなところだよ
チャンス1	伊织の希望→ガツンと言う→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级C

ランクアップ	そんな危险なこと、できないよ→……冗谈だろ！？→月极めて、ひと部屋借りとくか
ミーティング	この、わがまま娘っ！→おーい、笑ってー！→おーい、逆立ちしてー！→伊织、おつかれさま
TVゲスト出演	そうとも！→人、いるのかな？→……半人前だよ
ライブ（大型ステージ）	俺のせい→见た限り、大丈夫だ→Action：胸之下、腰之上的衣服
レコーディング（CD）	落ち着けって→俺は、特别だからな→Action：耳朵
CM摄影（出演）	中ヒットかな→ギャラは、かなわないけどな→练习相手、してやろうか？
杂志取材	人气の秘密は、なんですか？→で、本当の趣味は？→俺じゃ、ダメだよな……
アルバム发表	よろこぶには早いよ→それぐらい、卖れるといいな→Action：把翘起的头发抚平
TVリハーサル	まあ、气长に待とう→体はひとつだからね→そんなの、どうでもいいだろ
ビデオ摄影	ある→ありがとう→一发胜负のつもりで
ライブ(传说のホール)	いや、出发点だよ→そうしてくれると、助かる→ミネラルウォーター2リットル
ある日の风景 5	ダックワーズ→たしかに、そうかもな→いや、うれしいよ
ある日の风景 6	日常生活じゃ、使わないよな→Action：额头→そのうち、チャンスはあるよ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级B

ランクアップ	才能の胜利だな→お父さん、忙しいのか？→まあ、そんなとこだな
ミーティング	……まあ、いいけど→头を下げる
TV出演	新味がほしいんだろうな→もちろんだよ！→ああ、任せる
ライブ（大型ステージ）	怀中时计とか？→つくったら、买ってくれる？→Action：胸部以上手腕附近
レコーディング（主题歌）	伊织、音はずしてたよ→やれば、できるだろ？→そうだな、妥协してもらおうか
CM摄影（出演）	いや、そう言われても……→理解力には、个人差があるし→……大きくなったよな
取材（杂志）	Action：胸→わかった、信じてるからな→ブサイクに见えるよ？
表彰式	1曲歌う、とか？→それでも、かわいいよ→受け取れないよ
TVリハーサル	完全に、ひとり舞台だな→思わないよ→そんな日は、来させないよ
ビデオ摄影	たしかにな→恋かも→心が安らぐ
ある日の风景 7	イヤじゃないけど……→人气者には、责任もあるしな→空港见学して、归ろう
チャンス1	海外旅行でショッピング→少しだけ手传ってもらったら？→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级A

ランクアップ	历史に名を残したな→伊织、こわいって……→わかった。じゃ、王妃様な



偶像等级A以上

プレゼント对应	卖れっ子なんだから→值段が高いからだろ→俺は违うぞ
お忍びショッピング	正直、居心地悪いよ→俺も一般客だけど……→それもそうか
单发ドラマ摄影	お孙さんのためかな→怒らないんだな→歌を歌ってみるのは？
感谢デー	ありがたき幸せ→ラブラブ→よしよし
イメージチェンジ	世界征服のために→キュート→もじもじしてるキャラで
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	不明
アイドルアルティメイト（决胜）	不明

季节イベント

季节イベント1	ブツブツ言うなよ→凉しいところへ
季节イベント2	オフで幸いだったな→俺が车を呼んでやろう
季节イベント3	ものまねステージだ→よしわかった乱入しよう
季节イベント4	暖炉にでも→连れてってくれ！

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	不明
ライブハウス成功	不明
市民ホール成功	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→ああ、わかった
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→素直な目を、持ってくれ
アリーナ成功	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→これまで、ありがとう
武道馆成功	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→ありがとうな、伊织
ドーム失败	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→キライだ→Action：长按右手
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→伊织と同じ、考えだよ
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→ファンが、待ってる！→恋人候补ってとこかな？

事务所搬迁

Lv1→2	あまり、变わり映えしないなあ
Lv2→3	50点って、とこか
Lv3→4	うれしいよな



菊地真

偶像等级 外

初次见面	かわいい、キミ
ミーティング	年龄から、教えてくれ→女の子の梦だもんな→ブームは、女性が作るものだから
1周・夜	じゃあな、真→よし、一绪に走ろう→迷子の动物？→捕まえたよ→ハムスターだよ
2周・朝	生徒みたいなもの
作曲家挨拶	シャキっと、しろよ→Action：ガッ！
2周・夜	また元气な顔、见せてくれよな
3周・朝	3日目
3周・夜	よし、二言は无しだぞ

偶像等级 F

ミーティング	変わってると、思った→困った父亲だな→魔虎斗かなぁ
ライブ（ライブハウス）	意外に、女の子なんだな→あれは……ヤスデかな？→Action：迅速移到头部
ライブ（デパート屋上）	强制的に？→悲しい条件反射だな→一芸があるのは、强みだよ？
あいさつ回り	根性を、试してるんだよ→おもしろいと思うよ→Action：轻触头部
买い出し	役は、ジュリエット？→Action：脸颊→同じ事務所のアイドルと来たら？
营业（CDショップ）	そうだ、がんばろう！→别ので、やってごらん→主妇を、ねらってくれ
ロケバス	なんとか、しないとな→……あのなあ→……よし、任せろ！
前座	Action：拳头→告白されたのか？→ここは、逃げの一手だな
写真摄影	まあ、その发型だしな→Action：抚摸头发→效果なしでも、最高にかわいいよ？
运动	水とか？→おへそ、出てるから？→集中力が、足りないなあ
ある日の风景 1	真には、向かない→そりゃ、あんまりだな→家を出るしかないよ
チャンス1	使命だ！→气合だ！→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 E

ランクアップ	すごいなっ！→この先、大変そうだな→荷物运び、手传ってくれる？
ミーティング	レボリューション？→お嬢様っぽく、してみたら？→そういう真は、どうなんだ？
ライブ（ライブハウス）	そ、そうとも言えないよ→できるのか、そんなこと？→Action：腹部
ライブ（市民ホール）	Action：拳头→……感心してる场合か→倒れなければ、なんでもいいよ
握手会／サイン会	がんばれ、王子様！→逆に、闻き返せ→おしゃべりで、ごまかせ
杂志取材（期待の新人）	人气が、先行だよ→今度、贷してくれる？→气が早すぎだって
老人ホーム慰问	将来、入りたい？→调子に乗るなって→さわりだけ、教えればいいよ
写真摄影（写真集）	气合、入れてるのか？→意外に、ふくよかだな→普通で、いいって
路上パフォーマンス	くっ、ヤバいな→逃げろ、真！→Action：轻轻地长按脸上的红晕
キャンペーン	もう、つくっちゃったしなあ→思い知ったか？→现时点では、これが限界だよ
营业（イベント会场）	手、ケガしなかったか！？→一生悬命、踊ってたんだな→Action：腹部
ある日の风景 2	よし、つかまえよう！→身分は、わきまえような
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级 D

ランクアップ	へー、すごいな→ちょっと、くやしい？→好き嫌いは、よくないよ？
一日署长	ミニスカート？→场所を、考えて→闻けません
ライブ（テーマパーク）	ちょっと、うらやましいな→Action：头→いや、悪の女干部だよ
レコーディング（CD）	说明は、わかりやすくな→反省しような→Action：拳头
ラジオ（ゲスト出演）	绘に描いたモチ、って言うんだ→めずらしくも、ないだろ？→料理とか、かな
杂志取材	それは、记者によるよ→それが、社会だよ→Action：抚摸头部
ライブ鉴赏（勉强）	オーラが、出てるよな→真も、话せないのか？→それでも、いいじゃないか
ビデオ摄影（PV）	别の仕事に、さしさわるよ→Action：左臂→无人岛のアイドルかな？
ミーティング（エステ）	美容外科じゃないぞ→とっとと、入る！→……君、だれ？
地方TV出演（ロケバス）	本当か？→そうしたら、やり直そうな→こらえろ、女の子だろ！？
ある日の风景 3	どこかの剧团员？→ここは、梦の原点、か→もう、かなえてるかもよ
ある日の风景 4	好きなドライバーが、いるとか？→真は、真だしな→表彰台、めざそうな
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明





偶像等级C

ランクアップ	よろこんでるヒマはないぞ→て、开き直ったと…→立たせてやろう
ミーティング	いいニュースか？→Action：眼睛→俺は、行ってほしくない
TVゲスト出演	よっと→カッコいいー！！→じゃあ、歌は口パクだな
ライブ（大型ステージ）	プレッシャー？→真は、やさしすぎだな→やっぱり、甘い饮み物とか？
レコーディング（CD）	大切な要素だけどな→Action：腹部→自分の考え、だろ？
CM摄影（出演）	断ればよかつたか？→浴衣で、行こうな→Action：脸颊
杂志取材	他のやつに、负けるなよ？→それが、アイドルの役割だろ→じゃあ、肩もんでくれる？
アルバム发表	似てないって……→しゃべってる间に、急ごう！→いや、左だ！
TVリハーサル	……バカ→Action：肩→ムリしすぎるなよ！
ビデオ摄影	ま、そんな感じか→DVD は、すり减らないよ？→事务所のスタッフと、だろ
ライブ(传说のホール)	そうなっちゃ、困るよ？→男でも、同じだよ→Action：长抚脸颊
ある日の风景 5	初段ぐらい？→よし、觉悟しろ！→Action：胸
ある日の风景 6	もしかして、兄弟？→友情の终わり、か→拾ったものも、あるだろ
チャンス1	ただ无心になれ→自分を信じることだ→随机
チャンス2	谁にも负けないものを大切にな→落ち着け、ハニー→随机
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级B

ランクアップ	Action：拳头→これが、真の成功法なんだよ→それは、逃げだよ
ミーティング	もてて、困りそうだな→间に合ってるよ→结婚しよう
TV出演	まったくだ！→Action：腰→だから、最近かわいいのか！
ライブ（大型ステージ）	エースだ！→深い信赖があったからだよ→Action：两拳中央
レコーディング（主题歌）	满面の笑颜で→一流の芸能人なんだぞ？→Action：眉间
CM摄影（出演）	真にだって、买えるだろ？→きつすぎる时は、言えよ→コンパス机能じゃ、ダメか？
取材（杂志）	……微妙→シカが、跳ねるような？→最优先は、广さかな
表彰式	ほどほど、うれしいです→どっちでもない→情けないこと、するな！
TVリハーサル	俺にも、できるかな？→いいことじゃないか→よしっ、戻してやろう！
ビデオ摄影	ちょっと、疲れる？→ひざマクラ？→Action：右臂上部
ある日の风景 7	ある程度はな→何か、わかった？→Action：长按嘴部
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明



偶像等级A

ランクアップ	いや、アイドルだよ→おたがいに、よかったよな→……ばか

偶像等级A以上

プレゼント対应	洋服か？→手作りのもの→轻くならいいよ
お忍びショッピング	ワクワクする→俺が真を守る→一绪に行こう
单发ドラマ摄影	落ち着け、真→真にピッタリだな→お姫样役もやれてお得だな
感谢デー	メタボリック？→真は优しいな→もったいない
イメージチェンジ	そうだ！→今でもかわいいぞ→ぼやきキャラ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	不明
アイドルアルティメイト（准决胜）	不明
アイドルアルティメイト（决胜）	不明



季节イベント

季节イベント1	确かに、泳ぎたいね！→后で泳ぎ方教えてよ
季节イベント2	恋人同士に见えるかな→ひとまず俺と步こうか
季节イベント3	慌てるなよ？→买い物か
季节イベント4	ああ、乐しみだな→ぜひ赖むよ→Action：臀部

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→Action：ガッ！
ライブハウス成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→アイドル失格だぞ？
市民ホール成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→バイバーイ、真
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→逃げ场を作るな→Action：ガッ！
アリーナ成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→もっと甘えて欲しかった
武道馆成功	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→泣いていいんだぞ？
ドーム失败	正直に切り出す→行动で、なにかを变えることだ→荣光をつかんだ时だけだ→Action：ガッ！
ドーム成功（次佳结局）	正直に传える→行动で、なにかを变えることだ→Action：拳头
ドーム成功（最佳结局）	正直に传える→行动で、なにかを变えることだ→デートに连れてく、とか？

事务所搬迁

Lv1→2	……ゴキブリ？
Lv2→3	背中で、スピン？
Lv3→4	メイドさんってとこか？



三浦梓

偶像等级 外

初次见面	本当に、理解してます?
ミーティング	わざと、ボケてます? →商卖あがったり、です! →そのままでも、いいですよ
1周・夜	がんばりましょう→迷子ですね→ご一緒しましょう→プロデューサーだよ→負けていられませんね
2周・朝	プロデューサーですよ
作曲家挨拶	紧张しているせいでは? →Action：脸颊
2周・夜	カンペキな仕事を、めざしましょう
3周・朝	俺のこと覚えてくれましたね
3周・夜	マイペースでいきましょう

偶像等级 F

ミーティング	あずささんには、似合わないかも→そんなにムリしなくても……→つぎの予定が、结まってること?
ライブ（ライブハウス）	人生、まちがえました? →急いでくださいね!
ライブ（デパート屋上）	昼寝、好きなんですか? →コーヒーでも、饮みますか? →あずささん、よだれ垂れてます!
あいさつ回り	Action：肚脐附近→やるしかないでしょう→俺が、电话しますよ
买い出し	用途を考えましょう→あずささんの好みで→どうぞ、气の済むように
营业（CDショップ）	气轻に、いきましょう→客を退屈させちゃ、ダメです→默って、微笑んでみて
ロケバス	ど、どうして、そんなことに? →多少は必要ですよ→Action：轻抚背部
前座	ここで、见学していきますか? →たしかに、別格ですよね→轻く意识してもらえれば
写真摄影	颜立ち、整ってますからね→本气じゃないですよね? →カメラマンも、プロなんですから
运动	ダイエット? →Action：腹部→エアロバイクとかは?
ある日の风景 1	カンコ鸟? →そしたら、常连になりますよ→事务所の仕事、します?
チャンス1	溜息なんて似合いませんよ→俺が守ります→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 E

ランクアップ	変わった新闻ですね→ニシキを、饰らないと→结婚を、バカにしてますね
ミーティング	生活上の问题ですか? →バランスが、むずかしいですね→牛乳でも、たしてみては?
ライブ（ライブハウス）	紧张しませんか? →Action：手→惯れるしかないですよ
ライブ（市民ホール）	总立ちにしちゃいましょう→昼寝にも、最适ですしね→童谣とか、どうですか?
握手会/サイン会	お姉さんっぽいから、かな→ひらがな、で→"せんきゅー音符"にしましょう
杂志取材（期待の新人）	わりとミーハーなんですね→Action：眉毛→仕事运、とかですか?
老人ホーム慰问	最高のプレゼント、しましたね→もてますね、あずささん→结果的に、より伤つけたのでは?
写真摄影（写真集）	こらえてください→キレイですよ→ガチガチでも、いいです
路上パフォーマンス	大人ですね、あずささんは→Action：花瓣→事务所にでも、饰ります?
キャンペーン	Action：眼睛附近的头发→ははは、そうですね……→ムダじゃないですって
营业（イベント会场）	みんなで、行きますか→しかたないですよ→あずささんは、どう思います?
ある日の风景 2	リス→カップラーメン1年分
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	绝对合格してみせる→ああ、思っていた→说得してみましょう



偶像等级 D

ランクアップ	くっ、ひどい奴がいるな! →チカン相手に、喜ばないでください→もっと、有名になることです
一日署长	Action：她身边的背景→衣裳に问题でも? →ミニで、いってみましょう
ライブ（テーマパーク）	うらやましいですか? →Action：脸颊→あの亲子のために?
レコーディング（CD）	气持ちを切り替えないと→避けたら、つまらないですよ→多分、歌い续ける限り
ラジオ（ゲスト出演）	力を抜いて? →心から、にじむんですかね→ええ、タレントにほしいです
杂志取材	……考えすぎか→もうすこしすれば、きっと→それで后悔しませんか?
ライブ鉴赏（勉强）	关系者から、もらったんです→Action：头→もちろん、レストランで
ビデオ摄影（PV）	スリムになりましたね→氛围气だけで、いいのでは? →别の水着にしますか?
ミーティング（エステ）	闻いてみただけです→すぐには、ムリですよ→これっぽっちも、してません!
地方TV出演（ロケバス）	じゃあ、いい梦を→Action：泪水→たしか"TV出演がんばろう"って
ある日の风景 3	いい息抜きに、なります→友美さんって、亲友でしたっけ? →友美さんみたいに、なれるかな
ある日の风景 4	思い出の曲って、わけですね→あずささんが、大人になったから? →负けては、いられませんね
チャンス1	何も闻かなかった→轻い感じで→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	移籍の理由を教えてくれ→重要なこと[illegible]

偶像等级 C

ランクアップ	なにかの冗谈ですか？→し、知らなかつたです→胸、张ってください
ミーティング	再发卖したいんですか？→俺は、わかってます→それなら、俺でも胜てますね
TVゲスト出演	そんな言叶、忘れちゃいましょう→大丈夫ですから、集中して→Action：抚摸脸颊
ライブ（大型ステージ）	公式ファンクラブでも作りましょうか→一番魅力的、かな→言叶でいいと思いますよ
レコーディング（CD）	ないものは、气にしたって……→参加することが、大切です→Action：颊
CM摄影（出演）	甘口评价で、助かります→皮とか、むきすぎなのでは？→俺に、ゴチソウしてくれます？
杂志取材	散步しながら、行きますか→本音を话せばいいですよ→正体、バラしちゃおうかな
アルバム发表	决まりですから→校歌、觉えてます？→ファンへのメッセージ、中心で
TVリハーサル	あずささんのせいでは……→マンモスかも、しれません→スタッフは、それでも幸せかも
ビデオ摄影	Action：肩→挑战的ですね→なら、半分は事务所持ちで
ライブ（传说のホール）	特別な缘が、あるのかも→昔はもっと、地味だったとか？→俺が、夕食おごります
ある日の风景 5	ニアピンって、とこかな→なにか、したんですか？→それは、今度ゆっくり
ある日の风景 6	いっしょに、がんばりましょう→太郎です→Action：唇
チャンス1	音乐を闻く→ドライブ→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 B

ランクアップ	まあ、无理はせずに→欲しい物は、意外にそばにある？→……气づいてほしくないです
ミーティング	お安くしたいですか？→そう话せばいいのでは？→もう左右してますって
TV出演	スカート、踏まないでくださいね→Action：眼睛→"恋人、いますから"かな
ライブ（大型ステージ）	具合でも、悪いんですか？→しっかりして！→……がんばって！
レコーディング（主题歌）	あずささん自身も、ですか？→歌番组は、ちゃんと见てます？→お、俺も笑ってしまいそうです
CM摄影（出演）	黑发の海外タレントは、少ないです→ツボです→Action：抚摸后面的头发
取材（杂志）	自信がついたんですかね→いえ、满足です→想像できません
表彰式	もっと、がんばりま赏、でも？→それこそ、受赏理由かも→绝对に、したくないです
TVリハーサル	英语、しゃべれましたっけ？→それも、テクですよ→やっぱり、ウインクでしょう
ビデオ摄影	うまく、できるかなあ→Action：鼻子→ドキュメント映画でも、つくります？
ある日の风景 7	Action：左肩→Action：左臂→俺も、同じ气分です
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	IU本选のことです→俺达二人の胜利ですね→俺达の梦、觉えてますか

偶像等级 A

ランクアップ	やめてくださいよ→いいですよ→なにもせず、过ごしましょう



偶像等级 A以上

プレゼント对应	今日のラッキーカラー、赤ですよ→ファンレターかな→写真、撮りましょう
お忍びショッピング	魅力的すぎますから→恋人同士→疲れているのでは
单发ドラマ摄影	何とか、頑张って下さい→お安い御用です→ホラー映画を观ましょう
感谢デー	素敌な彼女です→南の岛にバカンス→何かごちそうしてください
イメージチェンジ	妹系とか→おもちゃ博士がいいです→今のあずささんが好きです
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	达成してこそ意味がある→笑颜です→あずささんなら大丈夫です
アイドルアルティメイト（准决胜）	格好よかったです→あずささんの担当だ→あなたには胜てる
アイドルアルティメイト（决胜）	足を持っていいですか？→あなたのせいです！→・・・→あずさ！

季节イベント

季节イベント1	どうぞどうぞ→あずささんに冷たいものを→ゆっくり休みましょう
季节イベント2	素晴らしいですね→ひとまず今は俺と……
季节イベント3	见ていきましょうか？→展示发表
季节イベント4	雪は好きですか？→ロマンを感じますね

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→负け犬ですよ→Action：额头
ライブハウス成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→まぁ、确かに……
市民ホール成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→见に行きますから
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→未来の自分のために→Action：长按额头
アリーナ成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→メール
武道馆成功	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→服のボタン
ドーム失败	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→それがイマイチ……→Action：长时间抚摸头发
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→キレイになった气がします
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→幸せの形、见えませんよ？→爱してるよ、あずさ

事务所搬迁

Lv1→2	新しい思い出を
Lv2→3	俺に、ピッタリです
Lv3→4	目がチカチカする

双海亚美&真美







偶像等级 外

初次见面	游び场だ！
ミーティング	ちょっと、落ち着こう→6年生？→ゲームでもして、游ぼう
1周・夜	兄ちゃんでいいや
2周・朝	发饰りの位置
作曲家挨拶	迷惑は、かけないようにな→Action：擦干净真美的脸
2周・夜	次にとっておけよ
3周・朝	亚美！
3周・夜	1000圆だ

偶像等级 F

ミーティング	望むところだ！→Action：亚美（左）→Action：真美（左）→Action：亚美（左）
ライブ（ライブハウス）	ぜひ、见てみたいな！→アイドルだろ？→Action：真美（右）
ライブ（デパート屋上）	人の话は闻こうな→心がけは、感心だけど力……→歌う方に、影响するから
あいさつ回り	それは、やめとこう→よし、いっしょに考えよう→"やり逃げアイサツ"とか？
买い出し	マジメに选べよ→Action：亚美的额头→Action：真美的额头
营业（CDショップ）	最终的にはね→もっと普通の卖り方、しよう→まずは、テストだな
ロケバス	龙美大岛だよ→マイアミ・ビーチだろ？→両方とも、バスじゃいけないよ
前座	"十両"か？→相扑は、おもしろいよな→投げたら、向こうは痛がるよ
写真摄影	Action：真美的鼻子→フィルムのムダだよ→もうひとりは、俺が撮ろうか？
运动	迷惑が、かかるぞ→そんなこと、ありえないよ→Action：胸章
ある日の风景 1	闻け一！→やさしい两亲だな→颜、合わせづらいなあ
チャンス1	お姫様→ドロドロ～→亚美
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	不明

偶像等级 E

ランクアップ	ま、そんなところか→そんな、すごい理由が！？→なるほどー！
ミーティング	俺、泣いちゃうよ→まあ、そうなるな→将来の乐しみを、增やすためだ
ライブ（ライブハウス）	だったら、すごいな→わ、恶气はなかったんだ！→Action：头
ライブ（市民ホール）	气に入らないことでも？→Action：眼睛→卖り场を、ショーアップだ！
握手会/サイン会	とても、言えない额だよ→绘だけ、先に描いておこう
杂志取材（期待の新人）	な、なに见ようと、胜手だろ→Action：擦眼泪→Action：擦眼泪
老人ホーム慰问	负けずに、なかよくな→おじいちゃんと恋爱、かな→半分、返しておいで
写真摄影（写真集）	まあ、军团は军团か→似合う水着は、同じだろ？→おやつ、买ってあげるから
路上パフォーマンス	そんな生き物、いないよ→Action：胸→とりあえず、雄叫びをあげよう
キャンペーン	あまらないように、卖ろう→Action：手→それじゃ、ファンが增えないよ
营业（イベント会场）	ふたりの世界へGO、と→よし、俺もつき合おう→酔わせる魅力が、ないからだ
ある日の风景 2	マンションとかの、か？→见送りは、笑颜でしないと→それは、气持ち次第だよ
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	オーディションに胜てば话せるぞ→"宣战布告"だよ→ここは仕事抜きでたのむ

偶像等级 D

ランクアップ	なにか、用事でも？→だ、默ってられるか！→よ、よかったー……
一日署长	大ドロボウとか、どうかな？→Action：亚美（左）的额头→"事故は、现场で起きてるんだー"かな
ライブ（テーマパーク）	体力、なくなっちゃうぞ？→むさいオッサンだと、思うよ→二度と、こられなくなるよ！
レコーディング（CD）	逃げ道は、ないぞ？→芸能界に、年は关系ないから→半分ずつ、歌うか？
ラジオ（ゲスト出演）	アイドルらしく、ないぞ→Action：耳朵→ベッドの中とかが、多いかな
杂志取材	ああ、1冊ずつな→亲？→グルメ杂志だと、いいな
ライブ鉴赏（勉强）	Action：亚美的眼睛→Action：真美的鼻子→起きてたら、ゴホウビもらえるし
ビデオ摄影（PV）	Action：嘴部附近→もうからないと、だよ→魅力を传えること、かな
ミーティング（エステ）	まあ、そんなものか→エステマンかな→真美、止めてきてくれ！
地方TV出演（ロケバス）	ノンビリしような→"スリッパ"→ま、まいったー！
ある日の风景 3	幼稚园？→困まったチャン、だったんだな→ありがとうございます、かな
ある日の风景 4	いったい、なんのマネだ？→Action：真美的头→……ありがとな
チャンス1	お姫様→包含"ドロ・ドラ"的选项→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	自信を持て！→真剣に话せば分かってくれる→[illegible]

偶像等级C

ランクアップ	えらいつ！→おもしろいと、思うよ→プロデュースさせてくれよな
ミーティング	ああ、すごく……！→"フリードリヒ"かな→ムリ
TVゲスト出演	つまり、ライバル意识？→おかしくは、ないよ→Action：长抚额头
ライブ（大型ステージ）	Action：脸颊→真美の气持ちを、考えよう→足元には、注意な
レコーディング（CD）	混ぜ混ぜさん、だよ→どっちでも、同じ气がするけど？→いいけど、すこし、さびしいな
CM摄影（出演）	それは、すばらしいな→Action：耳朵→それじゃ、亚美に任せるよ
杂志取材	ケータイとか、使えないか？→月刊"やられた～！"とか？→よし、事务所でやろう
アルバム发表	饮み放题だ→それは、买う人次第かな→真美の颜に书こう
TVリハーサル	なにっ、本当か？→Action：亚美的额头→说得しよう！
ビデオ摄影	サメに、かまれるぞ？→トップアイドルに、なろうな→温泉の脱衣所とか、かな
ライブ(传说のホール)	そういうことだ！→Action：屋顶最上方→あれは、タマネギだよ
ある日の风景 5	デート中だったんだな→すごい两亲だな→想いの强さ、次第かなあ
ある日の风景 6	商品の入れ替え、早いのかな→わかる气が、するな→よし、钓り堀にいこう
チャンス1	变身できる→ない！→随机
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	オーディションにぶつけろ→"鬼に金棒"だ→谁かのために歌っていること

偶像等级B

ランクアップ	超メチャイケ・アイドルだ！→俺は、うれしい→よし、じゃあ赖む！
ミーティング	すごい点って、0点？→后ろの席の子に、赖ろう→友达を、见舍てる气か？
TV出演	皿まで、食べるなよ→眠くなったんだ→Action：鼻子
ライブ（大型ステージ）	电池が、切れたのかな→おたがい、がんばろう→事务所に、归ってるのかも
レコーディング（主题歌）	ブタのような、コミカルさかな→Action：脸→俺だって、怒るぞ！
CM摄影（出演）	そんな仕事、受けられないよ→デザインが、おしゃれなんだ→やだよ、耻ずかしい……
取材（杂志）	Action：长按胸部→感性が、锐いんだ→ひとつの转机に、なるな
表彰式	记念の盾かな→亚美は、ふたりの代表だよ→俺が、あずかろうか？
TVリハーサル	ミラクル真美、か？→亚美に、笑われるぞ？→Action：背
ビデオ摄影	……食べろ？→野球拳は、どうだ？→家族みたい？
ある日の风景 7	笑っちゃうよな→チョコが、いいな→隐れないで、立っていよう
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（预选）	虫の居所が悪かったんだ→迷子か？→感谢しなきゃな

偶像等级A

ランクアップ	总理大臣ぐらいだよ→将来のために、取っておこう→梦が、小さいぞ！

偶像等级A以上

プレゼント对应	ファンが大变だろ？→ファンレターか？→没收だ！
お忍びショッピング	ああ、いいよ→今日はお忍びなんだよ→フィギュアショップ
单发ドラマ摄影	面白いもんな→友达の口调を参考に→自由にやれってことだ
感谢デー	それはうれしいな→じゃあ、肩たたいて→歌が闻きたいな
イメージチェンジ	饱きさせないようにしよう→お娘样路线→モノマネをする
チャンス1	不明
チャンス2	不明
アイドルアルティメイト（准々决胜）	今は目の前のことに集中するんだ→今のステージに满足しているか？→贵音への思いだ
アイドルアルティメイト（准决胜）	そんなの优しさじゃない→ドキドキか？→大丈夫さ
アイドルアルティメイト（决胜）	胜ってこい、亚美！→贵音が困るぞ→笑って送り出してやれ→ここに残れないのか？

季节イベント

季节イベント1	俺のをあげよう→どれどれ……
季节イベント2	こらこら、见ちゃダメだ→せめて伞は持って行け！
季节イベント3	たまにはするぞ→ありがとう
季节イベント4	じゃあ俺も手传おうか→一绪に后片付けだ

告别演出

ライブハウス・市民ホール失败	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→アリとキリギリス
ライブハウス成功	不明
市民ホール成功	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→ありがとうございます、先生
アリーナ・武道馆失败	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→アリとキリギリス」→Action：抚摸真美的头→Action：抚摸亚美的头
アリーナ成功	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→卒业おめでとう！
武道馆成功	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→超さびしい
ドーム失败	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→温泉ツアー→Action：抚摸真美的头→Action：抚摸亚美的头
ドーム成功（次佳结局）	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→买い物にでも、行こう
ドーム成功（最佳结局）	正直に切り出す→自分の力を确かめてほしいからだ→TVで、特番を组もう！

事务所搬迁

Lv1→2	ちゃんとお礼を言おうな
Lv2→3	空中に移转しそう
Lv3→4	つくってもらおう

试镜演出（オ-ディション）

上课也好、营业赚取回忆也好，都是正式开战前的准备工作。所谓养兵千日用兵一时，试镜演出不仅是表现练习成果的方式，成功完成演出不仅可一次性增加大量FANS，提升偶像等级，其本身也有提升偶像能力的作用。一场完整的试镜演出分以下几个步骤：

选择オーディション指令

根据情况更换曲目和服饰（非必要）

选择想参加的试演会



向评委致辞

给偶像鼓劲

公布评分规则



正式试演

公布结果

成功 → 参加电视演出

失败 → 直接回家

更换曲目和服饰

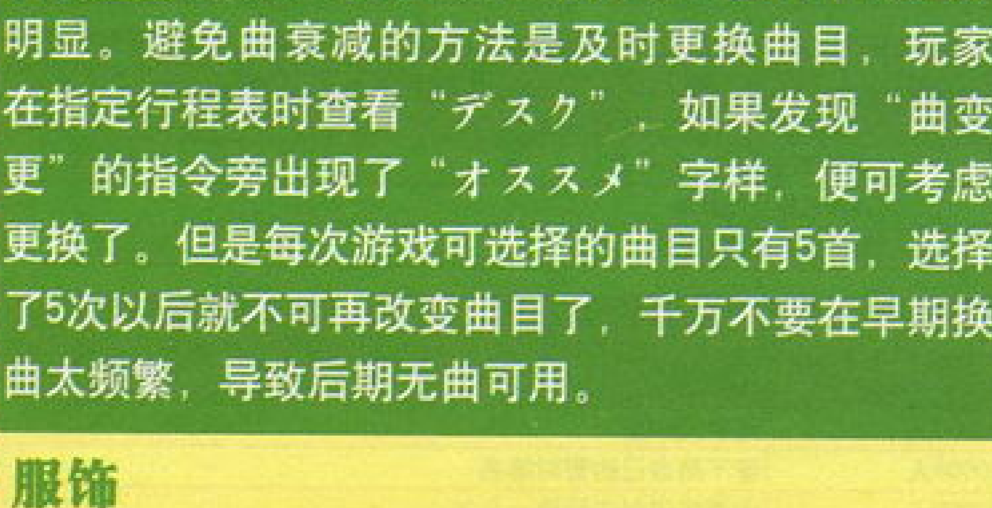
曲目

除了满足玩家的个人喜好外，曲目和服饰在游戏里都具有影响试演结果的实际作用。曲目对偶像某一方面的能力具有显著加成，此外，各个歌曲还有专属角色，选择对应的偶像演出不仅能获得歌曲本身的能力加成，还会有额外的能力加成，详见下表。

曲名	属性	BPM※	专属角色
THE IDOLM@STER	Dance	165	全员
太阳のジェラシー	Vocal	128	天海春香
苍い鸟	Vocal	106	如月千早
First Stage	Dance	147	秋原雪步
おはよう！！朝ご饭	Visual	152	高规弥生
魔法をかけて！	Vocal	150	秋月律子
9：02pm	Vocal	68	三浦梓
Here we go！！	Visual	149	水濑伊织
エージェント夜を往く	Dance	178	菊地真
ポジティブ！	Visual	138	双海亚美・真美
relations	Dance	142	星井美希
私はアイドル	Visual	168	天海春香&水濑伊织
思い出をありがとう	Vocal	133	如月千早&星井美希
My Best Friend	Visual	157	秋原雪步&秋月律子
GO MY WAY！！	Dance	180	高规弥生&双海亚美・真美
まっすぐ	Vocal	122	三浦梓&菊地真
Colorful Days	Visual	159	全员
I want	Dance	178	天海春香
目が逢う瞬间	Visual	145	如月千早
Kosmos, Cosmos	Dance	132	秋原雪步
キラメキラリ	Dance	180	高规弥生
いっぱい、いっぱい	Visual	161	秋月律子
邻に……	Vocal	88	三浦梓
フタリの记忆	Vocal	117	水濑伊织
迷走Mind	Vocal	152	菊地真
スタ→トスタ→	Dance	165	双海亚美・真美

※BPM表示该曲的节奏快慢，数值越高节奏越快，试演时光标的闪动也就越快。

曲衰减

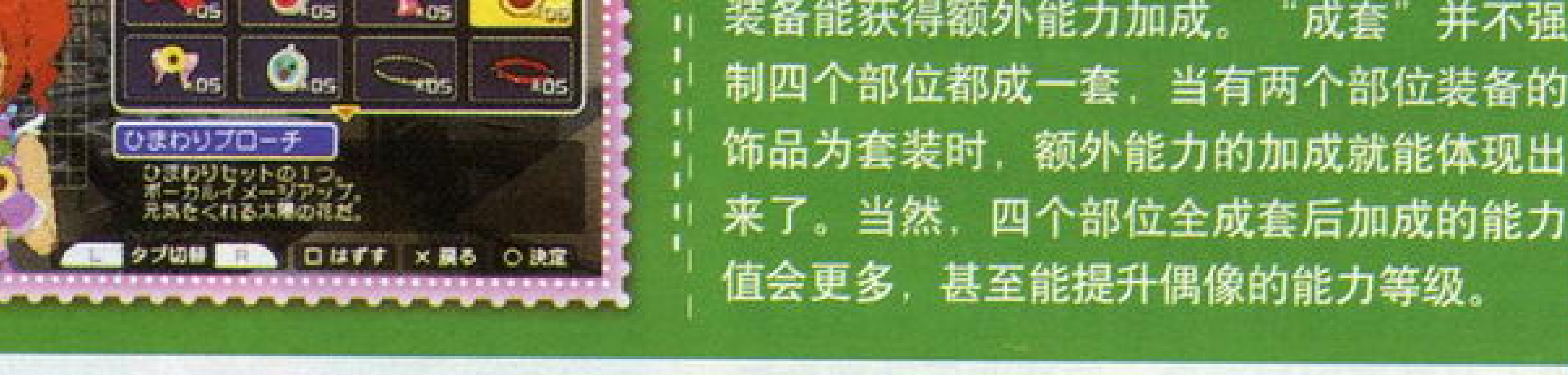


同一首歌使用周数太多会导致偶像能力下降，尤其是当期流行与曲目风格不符时，这种下降尤为明显。避免曲衰减的方法是及时更换曲目，玩家在指定行程表时查看“デスク”，如果发现“曲变更”的指令旁出现了“オススメ”字样，便可考虑更换了。但是每次游戏可选择的曲目只有5首，选择了5次以后就不可再改变曲目了，千万不要在早期换曲太频繁，导致后期无曲可用。

服饰

服饰细分为服装和饰品，加成没有歌曲来得显著。服装有Cute&Girly、Cool&Sexy、Cosmic&Funny三个大系，部分服装要通过付费下载获得。Cute&Girly系主要提升Vocal，Cool&Sexy主要提升Dance，Cosmic&Funny主要





提升Visual，这里之所以用“主要”是因为不管那套服装对其他两个属性也或多或少会有所加成。饰品分为头、身体、手腕、脚四部分，每种饰品都能少量地提升偶像能力，玩家可根据饰品介绍里的“ボーカル”、“ダンス”、“ビジュアル”字样来分辨其提升的能力属性。注意饰品中有所谓的“套装”概念，如恶魔、天使、兔女郎等，成套装备能获得额外能力加成。“成套”并不强制四个部位都成一套，当有两个部位装备的饰品为套装时，额外能力的加成就能体现出来了。当然，四个部位全成套后加成的能力值会更多，甚至能提升偶像的能力等级。

试演会选择

试演会分为初学者试演、全国试演和特殊试演三大种类，分别以Rookie、National和Special表示，其中Special又分为Special1、Special2、Special3，这些试演会除了合格名额数所差别外，还有参加条件和特别规则的不同。

Rookie

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
HOPJAM	3人	偶像等级F&LV4以下	5000人	–
踊っていいとも	3人	LV5以下	10000人	–
思いっきりアイドル	3人	LV6以下	20000人	–
歌ウンジャTOWN	2人	LV7以下	30000人	–
NEW BE@T	3人	随机等级限制	7500人	–
	3人	随机等级限制	12500人	–
	1人	随机等级限制	40000人	–

National

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
IDOL VISION	1	无	70000人	–
	2	无	55000人	–
	2	无	35000人	–
	3	Lv9以下	25000人	–
LOVE LOVE LIVE!	2	无	50000人	–
Danceing Bomb	2	无	30000人	–
RHYTHMIX	3	Lv7以下	20000人	–
发掘! アイドル大辞典	3	无	25000人	–



Special1

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
Vocal master	1	Lv8以上	50000人	Vocal＝☆5 Dance＝☆3 Visual＝☆2
Dance master	1	Lv8以上	50000人	Dance＝☆5 Visual＝☆3 Vocal＝☆2
Visual master	1	Lv8以上	50000人	Visual＝☆5 Vocal＝☆3 Dance＝☆2

Special2

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
歌姬乐园	1	指定条件且Lv7以上	50000人	中间审查第六名☆−3
カラフルメモリーズ	1	回忆积累数15个以上	30000人	评委初始兴趣减半
LONGTIME	1	活动25周以上	100000人	看不到评委的兴趣值

Special3

名称	合格名额	参加条件	获得FANS数	特别规则
ルーキーズ	1	活动13周以内	30000人	无中间审查
TOP×TOP!	1	试演胜率100%	50000人	看不到自己的暂时排名
HIT−TV	1	Lv10以上且试演胜率70%以上	50000人	中间审查时仅给第一名加☆

试演



确定了出演服饰、曲目和要参加的试演会以后就要走上舞台了，不过在此之前评委要先让偶像说一句参赛感言，并且在偶像上台前要对其鼓励。这两次行动都会影响到偶像的登台情绪，答案依旧不固定，不过只要将情绪保持在最高阶段，微量的升降不至于带来影响。注意雪步的情绪变动幅度很大，使用时要千万小心，万一选错了不妨读档重来。如果此次试演有记者到场，评委也会给出提示。试演会取得第一名的话会是敏腕记者善永到访，取得第四名以下则会招来恶德记者又一。



基本规则

试演会的成功与否在于偶像的表现能否排进合格名次，而表现的好坏由获得的星星数量决定。评委对偶像在舞台的表现分成三个阶段打分，在Vocal、Dance、Visual的三项考核中，只要没有特别规则限制，均是获得当阶段的前三名便可获得该项能力考核的☆。三项能力评分能够获得的星星数量有所区别，如果是最流行属性进入前三，则能获得5颗星；次流行属性进入前三获得3颗星；最不流行的属性进入前三获得2颗星。也就是说，在每个阶段中偶像最多能获得10颗星，而一场试演最多获得30颗。相反，假如在某个项目拿到最后一名，还会被倒扣1颗星。最终名次以获得的星星数量多少评定。

回忆

△键可发动特殊技能“回忆”，每次试演只能够使用3次。回忆通过平时的营业积累，在试演中发动后屏幕中间会出现一个快速转动的轮盘，轮盘上有GOOD和BAD两种图案，按下○键可让轮盘停止。如果选到的是GOOD，那么偶像的三项表现均会获得加分，且评委的兴趣也会得以回复；如果选到的是BAD，不但三项表现都会减分，评委的兴趣也会大幅下降。轮盘由12个格子组成，高情绪时GOOD占3/4，中情绪时占1/2，而低情绪时只占1/4。如果玩家担心扣分，可在三个打分阶段的初始使用回忆，因为初始的分数是0，即使失败也不会倒扣。

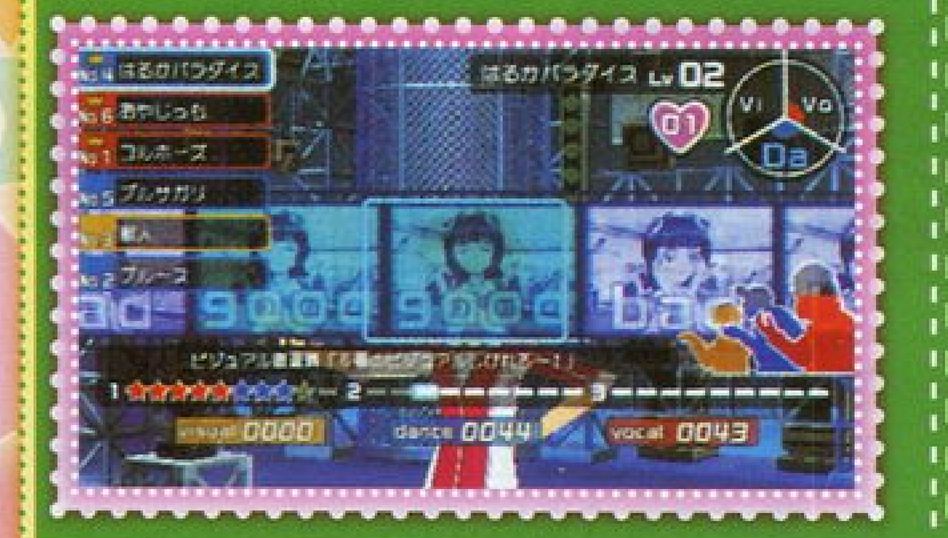
评委的兴趣

评委的兴趣设定保证了三项数值的平衡性，杜绝了一窝蜂冲最流行属性的现象。在场的三个评委分别为Vocal、Dance、Visual打分，评委的兴趣值以评委图案中填充的颜色高低表示，参赛选手在某一方面做出表现时，该属性评委的兴趣值就会下降。如果兴趣值降到最低时还有选手在表现该项属性，该名评委就会离场，其之前做出的一切评分统统作废。使用回忆是回复评委兴趣的惟一方法。



操作篇

在每个打分阶段中，偶像均有9次表现机会，全程共有27次表现机会。玩家可按下□×○这三个键来分别给Visual、Dance、Vocal的三项表现加分，△键为使用营业中积攒的回忆。每一次表现机会均以一个小方格表示，输入时间约为2秒，长时间不输入就会错过此次机会。在每次输入时，方格会随着歌曲的节奏而不停闪烁，当其发光的同时按下按键，就会形成所谓的JA（Just Appeal=Nice Appeal），JA表现会比普通表现多出10点得分。不要小看这区区10点，如果27次表现均能形成JA，就可多出270分。不同的歌曲节奏不同，这在前面的表格中以BPM表示，由此各曲对JA的把握时机也会有差别，必须多加练习。另外，情绪的高低也会影响获得JA的判定时间。情绪较高时判定时间较宽松，低落时较严格。



战术篇

首先要说明的是，“《偶像大师》系列”中没有所谓的必胜战术，不管是CPU战还是对人战，自身能力、对手能力、玩家的JA技术、回忆发动的好坏以及临场变化都会影响最后结果。

平均型战术

当偶像能力相对竞争对手有明显优势时可采用此项战术，目的是拿全每个阶段的10颗星。

	最流行属性	次流行属性	最不流行属性	回忆
分配法1	4	3	2	0
分配法2	4	2	2	1
分配法3	3	3	2	1
分配法4	2	3	2	2
分配法5	2	2	2	3

在CPU战时，以分配法2与同等级能力的对手交锋会比较稳妥。



丢卒保车

自身能力较低，不妨完全放弃最不流行属性，将所有的表现机会都拿来冲第一、第二属性，这样每次获得的星星数量为5+3−1=7或5+3−0=8。

	最流行属性	次流行属性	最不流行属性	回忆
分配法1	5	4	0	0
分配法2	4	4	1	0
分配法3	4	4	0	1

使用这种战术时，即使偶像本身能力较低，也基本能在一次试演中取得21颗以上的星，但需要提防对手使用“0−4−4+1次BAD回忆”的赶评委战术，如果推测评委的兴趣已经无法坚持到试演结束，要机灵些赶快更换表演属性。

专攻一项

将表现力倾注到某个单一的属性上拿高分，完全舍弃另外两项得分，该战术在特别试镜的“HIT−TV”里尤能发挥奇效。比如

	最流行属性	次流行属性	最不流行属性	回忆
分配法1	9	0	0	0
分配法2	7	1	1	0
分配法3	6	2	1	0

因为只有在某属性的表现中取得第一名才能获得星星，所以将表现倾注到最流行属性上的胜机最大，同样要提防其他人使用赶走第一属性评委的恶意战术。



试演委任

和课程委任一样，选择セルフオーディション可让偶像自行去参加试演，和课程委任不同的是，试演委任不仅要准时解除休眠，还要尽量设定较长的演出时间。

告别演出

当进行完52周活动后，在53周时要举行告别演出。告别演出的场地有两个备选，根据偶像等级的高低，这两个备选项目会有所不同，由低到高为：

偶像等级	会场1	会场2
E以下	ライブハウス	市民ホール
D	市民ホール	アリーナ
C	アリーナ	武道馆
B以上	武道馆	ドーム



根据玩家选择的场地和成功与否共有9种结局，因为最佳结局要成功完成ドーム，所以在偶像等级在B以上时，尽量不要选择武道馆，冲一下ドーム吧。

告别演出前要最后一次选择服饰和歌曲，舞台表现不像试演时分阶段，全部以释放回忆的形式演出。轮盘转到GOOD，屏幕下方的红槽便会增长，BAD会导致缩短，最终要将红槽增长到右端的SUCCESS时即判断演出成功。回忆的数量由之前的营业成果决定，PERFECT一次获得4个回忆，GOOD一次获得2个，NORMAL一次获得1个，而BAD一次则要倒扣1个。比如在本周目的营业中总共达成了6次PERFECT、5次GOOD、1次NORMAL、1次BAD，最后获得的回忆数量就是（6×4+5×2+1−1=34个）。告别演出的轮盘GOOD率和平时不太一样，具体公式为

公式	Good比例
炸弹数/4 ≥剩余表现次数	100%
炸弹数/3 ≥剩余表现次数	75%
炸弹数/2 ≥剩余表现次数	50%
炸弹数/1 ≥剩余表现次数	25%

可见剩余表现次数越多，100%越难达成。玩家可在一开始积蓄着炸弹不要放，待剩余表现次数不多时再一举放出，此时GOOD率会很高。

奖杯获得

达成一定条件能够在通关后获得奖杯，全奖杯获得条件如下：

剧情

01 作为偶像的制作人直到通关
02 无接关通关
03 对战试演10次以上
04 54周以内通关
05 作为3名偶像的制作人直到通关

事务所

01 获得10张名片
02 获得30张名片
03 对战试演10次以上
04 对战试演5次以上
05 对战试演100次以上
06 送出100件礼物

约定

01 直到最后也不放弃约定，作为偶像的制作人直到通关
02 偶像等级A以上的约定达成
03 试演会5败以下的约定达成
04 GOOD课程20次以上的约定达成
05 以偶像等级S通关的约定达成
06 拥有99个回忆通关的约定达成
07 PERFECT课程20次以上的约定达成
08 与偶像的所有约定均达成
09 以偶像等级S且试演会无败的约定达成
10 FANS数300万以上的约定达成
11 不使用回忆的情况下以偶像等级A以上通关约定达成
12 制作人评价100点的通关约定达成

记录

01 全课程PERFECT
02 全曲目更换
03 游戏时间突破100小时
04 收集所有的服饰
05 累计获得300个以上的回忆
06 累计胜利完成300场试演
07 累计获得1000万人FANS
08 累计获得3000万人FANS

玩后感

对于从未接触过前作的玩家来说，游戏有两点是很出人意料的：一、好玩。这个好玩绝不单单体现在偶像的歌舞表演，其培养过程、试演会操作都能牢牢地抓住玩家，加之剧情优秀，叫人欲罢不能。二、难玩。尽管跟大部分经营类游戏相比，本作的指令并不多，但时间限定的存在、营业的复杂性都让初学者很难在不看攻略的情况下打出好结局，这也是本次攻略为什么要长篇累牍地列出营业PERFECT选项的原因了。



文 洋葱
美编 Juxi

Shining Force Feather

シャイニング・フォース フェザー

推荐度 A

光明力量 羽翼			
シャイニング・フォース フェザー			
NDS SEGA	S・RPG	2009年2月19日	日版
1人	1Gb	5229日元	无对应周边

"《光明力量》系列"最新作终于登场。本作由开发了S・RPG名作"《召唤之夜》系列"的Flight Plan制作，游戏主要强调的是"简单爽快的战斗"。人设方面由参与过《光明力量 EXA》和"《凉宫春日》系列"的两名人气画师负责。另外，为角色们配音的大部分都是人气极高的大牌声优。整体阵容可谓相当豪华。

光环视频收录





基本行动

和一般走格子的S·RPG不同，战斗时玩家可以使用十字键自由控制角色行走。画面左上角的MOVE槽为移动槽，角色进行移动时会慢慢减少，减为0时便无法继续前进。正常状态下移动槽为黄色，一旦进入了敌人的攻击范围，或敌人进入了我方角色的攻击范围内时，移动槽便会开始闪红光。

移动结束后按下A键，上屏右侧会出现一个菜单，从上到下依次是攻击、特殊攻击、技能魔法、道具、状态以及待机。



普通攻击

选择了目标之后会自动进入攻击画面，此时玩家可通过按下A、B、X或Y键来发动技能对敌人进行攻击，四个按键分别对应四种技能，玩家在战斗开始前可以进行技能更换。在攻击画面中，玩家会看到一条蓝色的FORCE槽，每个技能都需要消耗一定的FORCE槽才能发动，FORCE槽全满时为100点。一个回合结束后，战场上所有角色的FORCE都会得到一定的回复。



▶当敌人进行攻击时，在我方角色被打中的一瞬间按下A键可以回复少量的FORCE值，而按下B键则可以回复少量的HP。当HP低于30%的时候回复的效果会有所增加。

协力攻击

在菜单中选择“特殊”后会看到协力攻击（ユニオン）选项，选择后角色便可以和指定范围内的一名同伴同时对敌人进行攻击。协力攻击时可使用的FORCE值为两名角色现有的FORCE值的总和，利用协力攻击玩家可以一次性给敌人造成重创，同时也是打出高连击数的好方法。

FORCE·MAX

说通俗点就是必杀攻击，将FORCE槽蓄满便可使用。FORCE MAX分为攻击型、回复型以及辅助型，每个角色可使用的FORCE MAX都是固定的。注意，每名角色在一场战斗中只能发动一次FORCE MAX。



属性相克

在游戏中是存在属性相克这一设定的，属性的对立状况具体为火与水、风与雷、光与暗。使用与对手对立的属性进行攻击时，攻击的伤害会增加至正常伤害的1.5倍。反之，若使用与对手相同的属性进行攻击，那么对敌人造成的伤害只有正常伤害的50%。

全角色技能表

仁

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	10	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
ファイアLv1	—	90	15	对水属性的敌人造成大伤害
ファイアLv2	—	120	20	对水属性的敌人造成大伤害
ファイアLv3	20	155	25	对水属性的敌人造成大伤害
ファイアLv4	40	195	30	对水属性的敌人造成大伤害
フォースダメージ	15	100	40	减少对手的FORCE
一闪朱雀	—	700	100	对范围内的敌人进行火属性攻击

贝鲁

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	10	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
サンダーLv1	—	90	15	对风属性的敌人造成大伤害
サンダーLv2	—	120	20	对风属性的敌人造成大伤害
サンダーLv3	20	155	25	对风属性的敌人造成大伤害
サンダーLv4	40	195	30	对风属性的敌人造成大伤害
バインド	15	175	40	让敌人陷入“束缚”状态
疾驱け	—	0	100	提高范围内所有我方角色的MOV

米丽娅姆

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	10	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
ウインドLv1	—	90	15	对雷属性的敌人造成大伤害
ウインドLv2	—	120	20	对雷属性的敌人造成大伤害
ウインドLv3	20	155	25	对雷属性的敌人造成大伤害
ウインドLv4	40	195	30	对雷属性的敌人造成大伤害
ヘビー	15	175	40	让敌人陷入“沉重”状态
ヒール单体	—	100	30	回复我方角色的HP
クイック	16	10	30	提高我方角色的AGL
スピードスペル	—	0	100	提高范围内所有我方角色的AGL



提达

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	12	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
ファイアLv1	—	90	15	对水属性的敌人造成大伤害
ファイアLv2	—	120	20	对水属性的敌人造成大伤害
ファイアLv3	20	155	25	对水属性的敌人造成大伤害
ファイアLv4	40	195	30	对水属性的敌人造成大伤害
バインド	25	175	40	让敌人陷入“束缚”状态
アクセルビート	—	700	100	对范围内所有敌人进行无属性攻击

尤利亚斯

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	10	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
アクアLv1	—	90	15	对火属性的敌人造成大伤害
アクアLv2	—	120	20	对火属性的敌人造成大伤害
アクアLv3	20	155	25	对火属性的敌人造成大伤害
アクアLv4	40	195	30	对火属性的敌人造成大伤害
ポイズン	15	135	40	使敌人中毒
アイスパイク単体	—	100	30	对敌人进行水属性攻击
アイスパイク范围	22	100	50	对范围内的所有敌人进行水属性攻击
スパーク単体	—	100	30	对敌人进行雷属性攻击
スパーク范围	33	100	30	对范围内的所有敌人进行雷属性攻击
ヒール単体	42	100	30	回复我方角色的HP
ブースト	27	10	30	提高我方角色的ATK和INT
ステップ	18	5	30	提高我方角色的MOV
アクティブコード	—	0	100	提高范围内所有我方角色的ATK和INT

拉修

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	15	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
ライトLv1	—	90	15	对暗属性的敌人造成大伤害
ライトLv2	—	120	20	对暗属性的敌人造成大伤害
ライトLv3	20	155	25	对暗属性的敌人造成大伤害
ライトLv4	40	195	30	对暗属性的敌人造成大伤害
フォースダメージ	—	100	40	减少对手的FORCE
シャイン単体	—	100	30	对敌人进行光属性攻击
シャイン范围	28	100	40	对范围内的所有敌人进行光属性攻击
こいつは凄いぜ！	—	700	100	对范围内的所有敌人进行光属性攻击

格里杰丽雅

技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	—	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	—	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	—	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
ウインドLv1	—	90	15	对雷属性的敌人造成大伤害
ウインドLv2	—	120	20	对雷属性的敌人造成大伤害
ウインドLv3	20	155	25	对雷属性的敌人造成大伤害
ウインドLv4	40	195	30	对雷属性的敌人造成大伤害
ポイズン	25	135	40	使敌人中毒
ブレイズ単体	21	100	30	对敌人进行火属性攻击
ブレイズ范围	34	100	40	对范围内的所有敌人进行火属性攻击
エリアル単体	—	100	30	对敌人进行风属性攻击
エリアル范围	26	100	50	对范围内的所有敌人进行风属性攻击
ヒール范围	—	100	50	回复范围内所有我方角色的HP
タフネス	31	10	30	提高我方角色的DEF和MGR
魂の息吹	—	0	100	回复范围内所有我方角色的全部HP



巴鲁巴扎恩				
技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	–	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	–	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	–	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
アクアLv1	–	90	15	对火属性的敌人造成大伤害
アクアLv2	–	120	20	对火属性的敌人造成大伤害
アクアLv3	–	155	25	对火属性的敌人造成大伤害
アクアLv4	40	195	30	对火属性的敌人造成大伤害
ヘビー	25	175	40	让敌人陷入“沉重”状态
佣兵战斗术	–	0	100	提高范围内所有我方角色的DEF和MGR

科柯特				
技能名	习得等级	POW	FRC	效果
ノーマルLv1	–	100	15	无属性通常攻击
ノーマルLv2	–	135	20	无属性通常攻击
ノーマルLv3	–	175	25	无属性通常攻击
ノーマルLv4	30	220	30	无属性通常攻击
サンダーLv1	–	90	15	对风属性的敌人造成大伤害
サンダーLv2	–	120	20	对风属性的敌人造成大伤害
サンダーLv3	–	155	25	对风属性的敌人造成大伤害
サンダーLv4	40	195	30	对风属性的敌人造成大伤害
フォースダメージ	–	100	40	减少对手的FORCE
スパーク单体	–	100	30	对敌人进行雷属性攻击
スパーク范围	36	100	30	对范围内的所有敌人进行雷属性攻击
エンハンス单体	31	100	30	提高我方角色FORCE的回复速度
リカバリー	41	100	50	让倒下的同伴复活
福音	–	0	100	提高范围内所有我方角色FORCE的回复速度



飞空艇设施



作为主人公代步工具的飞空艇有着各种丰富的功能。在飞空艇上玩家不仅可购买补给、强化装备，还能在休息室、战斗训练室等设施内练级、阅览资料情报或与同伴聊天等。飞空艇中一共有四个主要设施，每个设施最初的功能并不多，玩家可以通过花费金钱来对设施进行强化。

休息室（ラウンジ）			
等级	价格	取得点数	效果
1	–	–	可以阅览战绩
2	1000	2	可以与贝鲁、米丽娅姆触发聊天事件
3	4000	3	可以与尤利亚斯、提达、拉修、皮皮恩触发聊天事件
4	10000	4	可以与格里杰丽雅、巴鲁巴扎恩、科柯特触发聊天事件
5	25000	5	可以阅览揭示板
6	50000	6	可以欣赏游戏中出现过的音乐

战斗训练室（バトルルーム）			
等级	价格	取得点数	效果
1	–	–	可以进行Lv5、Lv10、Lv15的自由战斗训练
2	10000	2	可以进行Lv20、Lv25、Lv30的自由战斗训练
3	40000	3	可以进行Lv35、Lv40、Lv45的自由战斗训练
4	120000	4	可以进行Lv50、Lv55、Lv60的自由战斗训练
5	250000	5	可以进行Lv65、Lv70、Lv75的自由战斗训练
6	400000	6	可以进行Lv80、Lv90、Lv99的自由战斗训练



资料馆（ライブラリ）

等级	价格	取得点数	效果
1	—	—	可以阅览敌人资料
2	1500	2	可以阅览历史资料
3	5000	3	可以阅览每章的剧情概要
4	20000	4	可以阅览非主线战斗的战斗记录
5	45000	5	可以阅览人物资料1
6	80000	6	可以阅览人物资料2

医疗室（メディカルルーム）

等级	价格	取得点数	效果
1	—	—	在接下来的战斗中预防毒、束缚（降低AGL）或沉重（降低移动力）一次
2	2500	2	在接下来的战斗中预防毒、束缚或沉重两次
3	10000	3	在接下来的战斗中预防毒、束缚或沉重三次
4	25000	4	在接下来的战斗中预防毒、束缚或沉重四次
5	50000	5	在接下来的战斗中预防毒、束缚或沉重五次
6	100000	6	在接下来的战斗中预防毒、束缚或沉重六次

道具一览



道具名	价格	效果
伤药	100	回复100HP
荣养剂	300	回复300HP
特效药	1200	回复1200HP
いやしの水	3000	回复3000HP
女神の泉	5000	回复5000HP
解毒剂	200	治疗毒
解迟剂	200	治疗束缚
解钝剂	200	治疗沉重
妖精の粉	1000	治疗毒、束缚、沉重
气付け药	1000	让撤退的同伴回到战场
天使の羽	3000	让撤退的同伴回到战场，并回复其2000HP
女神の泪	10000	让撤退的同伴回到战场，并回复其全部HP
フォースアンプル	1000	回复15点FORCE
フォースボトル	2500	回复30点FORCE
パルパルの干物	—	回复300HP
ヘモレゲの干物	—	回复600HP
トンラナカの干物	—	回复900HP

礼服

女主角艾尔菲在游戏中并不会直接参加战斗，不过玩家可以通过给她更换各种礼服，来获得对战斗有利的附加效果。在飞空艇中对休息室、战斗训练室等设施进行强化后可以获得购买礼服的点数，礼服一共有七套，除了初期拥有的那套外，其余的每套礼服都有一个固定的技能。另外，玩家也可以花费金钱自由为礼服增加、更换技能。每一个技能都有固定的COST值，玩家选择技能时要考虑到礼服的COST最大限制。



礼服名称	购入所需点数	购入时期	效果
デフォルト	–	初期	初期
フラム	12	进入第2章后	使火属性的效果发生变化
ヴァッサー	12	进入第2章后	使水属性的效果发生变化
アネモス	12	进入第2章后	使风属性的效果发生变化
トニトルス	12	进入第2章后	使雷属性的效果发生变化
ルーチェ	16	进入第5章后	使光属性的效果发生变化
アンブリオ	16	进入第5章后	使暗属性的效果发生变化

ドレス技能

技能名	价格	COST	效果
ミスリルトレジャー	500	1	打倒敌人时获得的秘银（相当于金钱）量稍微增加
アイテムトレジャー	500	1	敌人掉落道具的几率稍微提高
物理攻击强化プログラム	500	1	我方的ATK提高
魔力强化プログラム	500	1	我方的INT提高
物理防壁プログラム	500	1	我方的DEF提高
魔法防壁プログラム	500	1	我方的MGR提高
ミスリルトレジャー+	2000	2	打倒敌人时获得的秘银量增加
アイテムトレジャー+	2000	2	敌人掉落道具的几率提高
物理攻击强化プログラム+	2000	2	我方的ATK大幅提高
魔力强化プログラム+	2000	2	我方的INT大幅提高
物理防壁プログラム+	2000	2	我方的DEF大幅提高
魔法防壁プログラム+	2000	2	我方的MGR大幅提高
连携范围扩大スクリプト	2000	2	更容易与同伴发动协力攻击
医疗效果支援スクリプト	2000	2	提高道具和技能的回复效果
常驻战斗支援ソフトSS	–	–	礼服“フラム”的固定能力，提高ATK
常驻战斗支援ソフトFS	–	–	礼服“ヴァッサー”的固定能力，提高INT
补助ツールType–A	–	–	礼服“アネモス”的固定能力，敌人掉落道具的几率提高
补助ツールType–B	–	–	礼服“トニトルス”的固定能力，打倒敌人时获得的秘银量增加
起动时限定处理F+	–	–	礼服“ルーチェ”的固定能力，战斗开始时我方FORCE增加
起动时限定处理F–	–	–	礼服“アンブリオ”的固定能力，战斗开始时敌人的FORCE减少



防具一覧

铠甲

装备名	价格	DEF	MGR	AGL
レザージャケット	400	4	–	–
ハンタースケイル	900	7	–	–2
カッパーガード	1700	11	2	–4
スチールメイル	2600	16	4	–6
メタルキュイラス	3600	22	6	–8
ナイトアーマー	4700	28	8	–11
バトルメイル	6300	40	10	–13
シルバーガード	7100	34	22	–15
ヘヴィスケイル	8500	54	12	–19
チタンキュイラス	10300	62	19	–22
ゴールドプレート	14700	82	38	–27
プラチナアーマー	14700	100	20	–27
ダマスカスガード	–	36	18	–8
セラミックメイル	–	90	40	–18

服

装备名	价格	DEF	MGR	AGL
エルブンクロス	600	4	1	–
ラバーベスト	1200	6	3	–1
ムーンタブレット	1900	9	6	–1
マジックローブ	2800	13	9	–2
セイントクローク	4000	17	14	–2
ハードチュニック	5000	30	10	–3
ミラージュクロス	6500	26	24	–4
カーボンベスト	7500	38	21	–4
マスターコート	9700	40	35	–5
ロイヤルローブ	13400	70	37	–7
ルーンクローク	13400	52	51	–7
エレガントローブ	–	28	26	–5
ウィザーズコート	–	60	76	–9



序



3000年前，来自异世界的敌人“虚无”以及为击退虚无而集结的军团“光明之力”在这颗星球上展开了激烈的战斗……

如今，那场战争已开始被人们遗忘。光明之力曾使用过的先进设施遍布在世界各地，据说，只要能够找到关键的动力源——“核心体”，就能够再次启动这些设施。为了得到核心体，赛隆帝国第二皇子秀峰（シュウホウ）在属下的带领下，来到了位于赛隆帝国边境的古代遗迹中。让他吃惊的是，核心体的外形竟和人类非常相似，并拥有远超越人类的美貌。秀峰决定瞒着父皇和皇兄，将其占为己有……

第一章 觉醒

“这个……能卖钱吗？”

面对眼前躺在棺材中的银发少女，财宝猎人仁（ジン）显得有些不知所措。今天之所以会来到遗迹中探险，完全是因为得到了死对头拉修会在这里出现的消息。对仁而言，他是绝对不愿看到拉修拿着宝藏跑来向自己炫耀的傻样，因此仁才会带上好搭档贝鲁（ベイル）来到遗迹，打算抢先找出宝藏。不过在遗迹中晃了半天，两人没找到任何值钱的东西，惟一的收获就是眼前这位躺在棺材中、没有呼吸的少女。就在仁开始怀疑少女是不是人偶的时候，躲藏在黑暗中的魔物悄悄将他们给包围了起来……不过，对于身经百战的两位财宝猎人而言，这些魔物根本不值一提。

花了几分钟将魔物消灭后，棺材里的少女还是没有任何反应，仁便决定将这个“人偶”带回去卖个好价钱。可两人还没走几步，银发少女突然睁开了双眼，深红色的瞳孔不带任何感情。“你好，我的主人。我的名字为艾尔菲，是AL-FiN-078-39216型号的守护者系统的核心体……”面对少女一连串的古怪名词，连一向冷静的贝鲁也不知该从何问起，而仁则相当郁闷，因为眼前这个有自己意识的生物似乎不能拿去卖钱了，就在两人还未搞清状况时，艾尔菲启动了遗迹中的飞空艇……

与此同时，仁的死对头拉修也来到了这个遗迹，看到飞翔在天空中的飞空艇后羡慕不已。突然，拉修发现身旁站着一个外形古怪、能够说人话的动物。这个小动物叫皮皮恩（ピピン），它称自己也是能够启动飞空艇的核心体……

回到仁这头，他和好友贝鲁正在和一帮哥布林交涉，原本乘上了飞空艇的两人为什么会突然跑到这个哥布林洞窟中？因为就在几分钟前，飞空艇因缺少关键的密匙而发生故障坠落，艾尔菲称为了完全解放飞空艇的机能需要收集三个密匙，同时她还发现附近一个哥布林洞窟中有密匙的反应。为了让飞空艇再次飞起，两人只好硬着头皮进入这个充满着异味的洞窟。面对外来者哥布林们显得很反感，它们那略带蔑视的口气很快就触怒了仁，于是两人决定利用武力抢夺密匙。

仁

战斗　棺を前に



胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　ネザーアンツ×4

本战是让玩家熟悉操作的，敌人的能力非常弱，两人集中攻击便可快速将对方解决。



战斗　コードキー

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　棍棒哥布林×3、投石哥布林×2

由于后方的两个投石哥布林是不会主动接近玩家的，因此建议大家不要急着冲上去，而是先把前方的三个棍棒哥布林诱过来逐个击破。哥布林的攻击力不低，若同时被三个围攻的话非常危险，建议多利用协力攻击快速将靠近的敌人消灭。

第二章　大森林的仪式



在这个时代飞空艇是非常罕见的，由于能够启动飞空艇的核心体——艾尔菲称自己为主人，因此仁非常厚脸皮地将飞空艇作为了自己的所有物，并决定送到北方的交易都市卖掉。知道了仁的目的后，艾尔菲不但没有任何怨言，还乖乖地操纵飞空艇驶向交易都市。可当他们飞到一片森林的上空时，飞空艇竟再次因发生故障而坠落，坠落的同时艾尔菲也发现了森林附近有密匙的存在。

为了寻找密匙而进入森林的仁遇到了同样在寻找密匙的精灵族少女——米丽娅姆（ミリアム），不过对方的目的只是为了完成精灵族成人仪式的考验。得知大家的目标相同，米丽娅姆表示想和仁一起行动，因为据说在藏着密匙的洞窟中住着非常凶暴的怪物。

消灭怪物助米丽娅姆完成成人仪式后，仁耍了点小手段将密匙弄到了手。正当仁和贝鲁准备返回飞空艇时米丽娅姆叫住了他们，她称长期和同胞隐居在森林中的自己想要见识一下外面的世界，而仁也很爽快地答应了米丽娅姆的请求，让她加入了队伍。

将密匙交给艾尔菲后，仁突然听到飞空艇外有人在喊他们，跑出去一看是一位身着军服的金发男子。男子自称是帝国边境司令官迦昂（ギャオン），他傲慢地要求仁将飞空艇交给自己。不过仁当然不会乖乖听话，他决定用武力赶走眼前这烦人的家伙。



战斗 成人の仪式

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　グレイウルフ×2、ワーウルフ×3、グレイウルフ（BOSS）

本战米丽娅姆加入队伍，米丽娅姆的攻击范围很远，并可以使用回复魔法，惟一的缺点就是防御力和HP偏低，建议让她在后方进行支援。进入BOSS的攻击范围内之前BOSS是不会行动的，因此可以先将BOSS周围的杂兵全部消灭，然后在原地休息回复FORCE，等FORCE全回满后冲上去使用必杀技就可轻松过关。





战斗 边境の司令官ギャオン

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　オーク×8、ギャオン

战斗开始时敌方的四个杂兵会主动冲过来，建议我方先后退将FORCE槽蓄满，然后当四个杂兵都聚集在一起时让仁冲上前使用必杀技，然后让另外两位同伴再补两刀，基本可以无伤解决这四个杂兵。这样就只剩下BOSS和另外两个杂兵了，由于BOSS迦昂的攻击力不低，玩家尽量不要浪费米丽娅姆的FORCE，只让她负责回复就好。

第三章　孤高的剑斗士



仁一行终于顺利来到了交易都市，艾尔菲在交易都市中发现了第三个密匙的反应，只要得到它就能解放飞空艇的所有机能。进入交易都市后众人分头行动，仁很快就在一家杂货店中发现了密匙，可店主却狮子大开口开出了天价。正当仁考虑是否要行窃时，发现不远处一家食品店附近有一位披着斗篷，鬼鬼祟祟的女性。原来这位叫做格里杰丽雅（グリゼリア）的女子是一名魔族，饥饿的她想要买些食物，可却因在意自己的种族而不敢进入店铺……看不下去的仁决定帮她一把。

之后仁拉上了大伙一起思考获取密匙的方法，突然，米丽娅姆对不远处的建筑物——斗技场产生了兴趣。在斗技场内众人遇到了这里的常胜者——女性剑斗士提达（ティーダ）。不过因遭到了卑鄙小人的陷害，提达的比赛项目被更改为对她极为不利的团体战。充满正义感的米丽娅姆对此感到非常愤怒，最后经商量，仁和贝鲁决定作为提达的同伴和她一起参赛。

比赛获胜后，提达为了报答众人，利用自己的人际关系帮仁买到了密匙。就在大伙向提达告别并动身返回飞空艇时，一位将密匙当作古代文物并打算买来收藏的眼镜少年——尤利亚斯（ユリアス）出现在杂货店。他对仁购买密匙的目的感到非常好奇，于是悄悄跟在了众人后面。



回到飞空艇时，大伙再次遇到了傲慢的

帝国边境司令官迦昂，带着大批手下的他看来是专程来报仇的。而一直跟踪着众人的尤利亚斯以及因担心众人而赶来的提达也被卷入了战斗之中。成功击退迦昂后，对古代文明充满兴趣的尤利亚斯表示希望能乘坐飞空艇，而提达也因不愿继续呆在斗技场，决定跟随大伙一同冒险。

另一方，在古代遗迹中发现了人型核心体拉维尼娅（ラヴィニア）的赛隆帝国第二皇子秀峰，已完全沉浸在了拉维尼娅的美貌之中。如今的他只要是为了拉维尼娅，多么残酷的事都做得出来，第二皇子的种种行为开始引起了其亲卫队的不满……



战斗 剑斗士ティーダ

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭、提达撤退

敌方配置 オーク×3、ワーウルフ×2、グレイウルフ×2、剑斗士



这场战斗中提达会作为NPC加入。她的HP和攻击力都相当高，战斗开始时提达会立刻冲上前，此时建议我方其他人先躲在后方，等所有敌人将提达作为目标并聚集到她的身边后，让仁冲上去用必杀消灭一半对手。提达HP不够时让米丽娅姆为她回复，剩下几个敌人只要集中攻击就能快速消灭。



战斗 佣兵バルバザン

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 スケルトン×4、佣兵×4、バルバザン、ギャオン

战斗开始时敌方的四名骷髅兵会主动靠近我方，要集中火力迅速将它们消灭，因为几个回合后BOSS身边几名攻击力极高的佣兵也会冲上来，在此之前尽可能多消灭些骷髅。几名佣兵的攻击力非常高，若被3名包围的话很容易被秒杀，移动时要格外注意。经过四个回合左右提达会出现并正式加入我方队伍，她和仁一样都有大范围高伤害必杀，可以用在几名HP厚的佣兵身上。

第四章 炽热旋风



已经完全忘记最初目的（卖掉飞空艇）的仁在艾尔菲的建议下，决定去一趟飞空艇维修设施“龙の牧场”。在飞空艇驶向目的地的途中艾尔菲发现有不明物体正在靠近他们，仔细一看竟然是一艘飞空艇，更让仁吃惊的是，自己的死对头拉修就在那艘飞空艇上。见此情景贝鲁心中大叫不好，因为这两个笨蛋一旦碰面就不会发生什么好事。果然，没过几分钟仁和拉修竟开始用宝贵的飞空艇玩起竞速，当仁发现自己的飞空艇因设备不足无法超越对方时，更是夸张地驾驶飞空艇朝对方撞去……最后，在两艘飞空艇的核心体——艾尔菲和皮皮恩的协力下，仁和拉修才停止了胡闹，提达等人也为捡回一小条命而松了口气。

到达目的地后仁将飞空艇的修理工作交

给了艾尔菲，自己则与其他同伴进入龙の牧场的遗迹进行探险。在遗迹中与遗迹守护者进行了一场恶战后，尚未消气的仁决定去找拉修做个了结，而拉修似乎也正有此意。可就在两人拔出武器准备开战时，不吸取教训的迦昂再次带着手下前来复仇。为了不让迦昂带来的大炮伤害到飞空艇，拉修和仁决定暂时休战，共同对付眼前的敌人。

成功赶走迦昂后，艾尔菲和皮皮恩称飞空艇的修理工作已经完成。回到各自飞空艇上的仁和拉修竟然打算继续刚刚的夺命竞速，不过艾尔菲和皮皮恩并不打算让他们继续胡闹。刚起飞没多久，两艘飞空艇在两个核心体的安排下竟合为了一体，艾尔菲表示这艘飞空艇之前因种种原因被分解成两艘，如今合体后的才是飞空艇原本的形态。虽然成功阻止了两人无聊的比试，不过没过几分钟仁和拉修又开始为了“合体后的飞空艇属于谁”这个问题开始大吵大闹……



另一方，赛隆帝国的遗迹调查团不断发生工作人员神秘失踪事件，每次事发前第二皇子秀峰宠爱的拉维尼娅都会出现在事发地点附近，因此秀峰的亲卫队开始怀疑这一切是否拉维尼娅所为。而实际上犯人确实是拉维尼娅，不过谁也不会想到，她所做的一切，都是为了执行3000年前被光明之力打败的异世界敌人——虚无的命令。





战斗 遗迹の守护者达

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 センチネル×10、ゴースト×5

15名敌人被平均分布在战场的上方、下方以及右方，战斗开始时千万不要笔直冲向战场中央，否则很容易遭到包围。建议一开始全体集中消灭上方或下方的敌人。尤利亚斯从本场战斗起正式成为战力，他的魔法技能不仅威力高，射程也相当远。尤利亚斯的FORCE必杀技是让我方同伴的攻击力大幅上升，提高攻击力后仁和提达的必杀技威力能突破600，可以直接将主动围上来的センチネル秒杀掉。分散在战场上的几名ゴースト除非玩家主动进入它们的攻击范围，否则是不会移动的，可以留到最后解决。



战斗 ギャオンの逆袭

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 オーガ×5、レーザーアイ×4、佣兵×4、バルバザン、ギャオン

本战拉修会作为NPC临时加入战斗，拉修的平均能力都不错，玩家可利用其吸引敌方的火力。战斗开始后先跟着拉修将主动靠近我方的几名杂兵解决，接着在原地回复一下，等FORCE蓄满后冲进敌阵优先将前方两个名为レーザーアイ的敌人消灭，因为这种敌人拥有射程极远的集体攻击，威力亦不低。站在后方的佣兵的攻击力依旧可怕，战斗之前要准备好充足的补给。迦昂的实力很弱，解决完佣兵和バルバザン后就可以慢慢修理他了。战斗结束后拉修正式加入。



第五章 魔境美姬





合体之后的飞空艇机能得到了大幅提升，不过同时也出现了能源不足等负面问题。皮皮恩建议先去一趟魔族都市，在那里可以弄到飞空艇所需的能源。可众人辛辛苦苦到达目的地后，却被告知这个都市不允许魔族以外的种族进入。就在众人为此发愁时，一位胆小的魔族女子出现在他们眼前。仔细一看，仁认出对方就是自己在交易都市帮助过的格里杰丽雅。因为之前的事而对仁颇有好感的格里杰丽雅利用秘密通道将众人带到了魔族都市内，得知仁的目的是获得飞空艇的能源，格里杰丽雅表示这需要与她的父亲——魔族都市的太守进行交涉。不过交涉最终以失败告终，原因是太守称他早已答应要将能源交给帝国军，没有多余的能给仁。见状仁只好采取最直接的手段——偷，而太守似乎看穿了他的意图，派了大批部下在能源保存库进行埋伏……

成功击退太守的部下后，太守竟突然改变主意决定把能源让给众人。原来，之前太守之所以态度冷漠，是因为离家两年的女儿格里杰丽雅难得回故乡一趟却不来探望自己。而且通过观察，太守也察觉到女儿对仁的感情，最终他决定以“能源被偷”的理由打发帝国军，将所有能源送给了仁。之后格里杰丽雅得到了父亲的许可，成为了队伍中的新成员。

达到目的众人原以为能回飞空艇好好休息一下，谁知回去的途中又碰上了讨厌的帝国军。不过这次出现的并不是迦昂，而是帝国第二皇子亲卫队的黑精灵蕾法（レイファ）。蕾法要求众人交出飞空艇能源，虽然不知道帝国军要这些能源做什么，不过仁可不会乖乖听话……



战斗 强夺

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 ドルヴァ警备员×10、ゴースト×4、スペクター

格里杰丽雅会作为NPC出战，拥有超高魔力的她无论是攻击还是回复技能都相当优秀。本战敌人攻击力虽然不低，不过只要保护好能使用大范围集体回复技的格里杰丽雅，基本不用担心HP的问题。战斗开始后左右两侧的敌人会主动向我方靠近，此时建议我方全员后退，蓄满FORCE后直接用必杀对聚在一起的敌人进行扫荡。由于BOSS有大范围的异常状态魔法，接下来对付BOSS时尽量让我方的角色分散开来。战斗结束后格里杰丽雅正式加入。





战斗 レイファ

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 スケルトン×6、シェルタートル×3、レイファ亲卫队×5、レイファ

前方的乌龟和亲卫队都会使用大范围集体攻击，注意别让大家站得太近。战斗开始后敌人的杂兵会直接冲向我方，而蕾法以及她身边的亲卫队会在第四或第五回合开始向我方靠近，在此之前最好将其他杂兵全部消灭，否则一旦被实力强劲的亲卫队包围将非常危险。由于本战的敌人HP和攻击能力都相当高，建议让三个拥有攻击型FORCE必杀的仁、提达以及拉修同时上场。使用两个必杀将先冲过来的杂兵清理掉，接着留一个必杀对付蕾法的亲卫队。蕾法本人的攻击并没有多大威胁，可以留到最后对付。

第六章 邂逅之宴





折腾了半天后仁终于想起要卖掉飞空艇，于是在艾尔菲的建议下他决定前往海洋交易都市。到达目的地后仁带上贝鲁、米丽娅姆以及艾尔菲打算先进城逛一圈，谁知刚一离开飞空艇就遭到了士兵的包围。原来，由于仁之前多次得罪了帝国军，如今的他已变成了帝国通缉犯，大街小巷都贴满了通缉令。考虑到没有战斗能力的艾尔菲也在场，仁决定暂时投降……

得知同伴被捕，留在飞空艇内的拉修等人立即动身前往监狱营救。打倒了一批警卫后，海洋交易都市的市长突然出现，市长不仅坚持拉修等人不是通缉犯，还命令警卫回收城内所有的通缉令。此时拉修意外地发现，本应呆在牢房里的仁和贝鲁竟然跟在市长的旁边，经询问得知仁是趁拉修吸引了警卫注意力时溜出来的。当拉修问起市长为什么会帮助他们时，仁一脸复杂地表示自己在逃狱途中因误闯市长的房间，发现了市长不可告人的古怪兴趣……

为了封仁的口，市长不仅为其隐瞒通缉犯的身分，还特意邀请他参加晚上的宴会。在宴会上，仁遇到了两年未见的青梅竹马沙耶加（サヤカ），两人叙旧的过程中仁得知自己的好友希兹马（シズマ）加入了帝国军，而且年纪轻轻就成为了第二皇子亲卫队的武将。还没等沙耶加把话说完，会场外突然传来了熟悉的大笑声，跑出去一看手下败将迦昂竟然带着大批士兵包围了会场……

面对这个不懂得吸取教训的家伙众人绝不手软。再次被打败后，迦昂拿出了秘密武器——大批人造士兵。这些人造士兵拥有很强的实力，他们会对帝国军以外的所有生命展开攻击，若不阻止的话整个会场的人都会没命。就在仁他们准备再次开战时，一直效忠于迦昂的佣兵巴鲁巴扎恩（バルバザン）也因无法接受迦昂的做法，加入了仁的阵营。

与此同时，飞空艇的消息已传入了帝国第二皇子秀峰的耳中，得知除拉维尼娅以外还有其他核心体的存在，秀峰立即出动亲卫队去捉拿飞空艇的持有者——仁。听到熟人的名字，亲卫队四武将之一的希兹马显得非常吃惊，不过他最终还是接受了任务……







救出

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 コラーグ自警团×15

本次战斗我方只能派提达、拉修、尤利亚斯以及格里杰丽雅出场。敌人数量虽多，不过实力都非常弱，玩家完全可以让拉修和提达直接冲入敌阵发动必杀技。即使遭到围攻，对方低得可怜的攻击力也不足为惧。算是非常简单的一战。



バルバザンとの决着

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 オーガ×4、佣兵×5、ネクロマンサー×4、バルバザン、ギャオン

敌人的攻击威力普遍都很高，战斗前最好多准备些补给。名为ネクロマンサー的敌人会使用回复魔法，建议优先将其消灭。佣兵和巴鲁巴扎恩依旧非常强，要集中火力逐个击破，注意千万不要遭到包围。至于实力超弱的迦昂，依旧放到最后解决。



里切り

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 ネクロマンサー×3、オーガ×3、マジックソード×8、ギャオン

这场战斗与上一场相比轻松不少。刚加入的巴鲁巴扎恩是个标准的肉盾型角色，其HP将近达到2000。本战玩家可让巴鲁巴扎恩吸引敌方的火力，其他人则躲在后方战斗。


提达

第七章 纯白的堕天使



从海洋交易都市逃出后仁已清楚认识到了自己的处境，如今无论到哪都有大批的人等着抓他去领赏金，因此仁只得暂时放弃出售飞空艇。当同伴问起接下来有什么打算时，仁突然提出想给这艘没有任何攻击设备的飞空艇安装武器……

从熟悉的情报屋那得知某个遗迹中可能会有飞空艇用的武器零件后，仁立即带上大伙向遗迹出发。此时，留在飞空艇上的艾尔菲发现遗迹北方某个区域的玛娜浓度异常高，据她所知只有要塞级战舰周围才会出现这样的玛娜浓度。如果那真是“光明之力”和虚无战斗时所使用过的要塞，



那就绝不能放任不管，因为那要塞上有能够启动卫星武器的设备，一旦成功启动卫星武器就可以利用其对这颗星球的任何地方进行攻击。若落入不法分子的手中，后果将不堪设想……

另一方，进入遗迹探索的大伙再次碰上了帝国军，对方的大将竟是仁的青梅竹马希兹马。希兹马请求仁丢下武器，他表示自己一定会想办法减轻众人的罪。不过仁毫不犹豫地拒绝了希兹马的请求，并向这位曾经最亲密的好友举起了武器……

打败了帝国军后仁立即带着大伙回到了飞空艇上。正当仁为成功甩掉了希兹马而松一口气时，飞空艇的警报突然响起，艾尔菲称有不明物体出现在甲板上。跑出去一看，竟是帝国第二皇子亲卫队的翼人泽库（ゼクウ）。泽库对打败了希兹马和蕾法的仁非常感兴趣，这次他是专程为领教仁的实力而来。就在双方准备开战时，长着白色翅膀的少女——科柯特（ココット）从天而降。科柯特称自己不是仁的敌人，并在提达的邀请下爽快地加入了我方的阵营。





战斗 罠と再会と対立

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 帝国剑士×3、帝国弓兵×6、シズマ亲卫队×5、シズマ

本关的难点在于攻击伤害极高的希兹马和其亲卫队。战斗开始时建议不要急着冲上去，而是等几名帝国剑士和弓兵主动过来并将他们逐个击破。帝国剑士、弓兵的实力不强，不要将宝贵的必杀技浪费在他们的身上。希兹马及其亲卫队会在数个回合之后开始向我方靠近，在此之前一定要将身边的其他杂兵消灭并进行回复，最好保证队里还有两个人能使用攻击型必杀。亲卫队以及希兹马每一次攻击的伤害都足以致命，不过幸好亲卫队的HP不算太高，当他们聚集过来时立刻使用两次必杀将亲卫队统统消灭，只剩下希兹马的话战斗将轻松很多。



空より来る物

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 センチネル×5、ヴァンパイア×3、ゼクウ亲卫队×6、ゼクウ

刚加入我方的天使科柯特的能力比较平均，她每回合会自动回复58点HP。本战的敌人整体能力并不高，名叫ヴァンパイア的敌人会使用回复技能，一定要优先消灭。后方的泽库及其亲卫队的移动能力相当优秀，不过攻击威力并不像希兹马亲卫队那么可怕。和上一场战斗相比本战算是比较简单的，派几名攻击力较高的角色速战速决吧。



第八章 反击之翼

屡次遭到帝国军的袭击后仁终于爆发了，他决定不再躲藏，直接去找帝国第二皇子秀峰算账。艾尔菲表示既然要与帝国战斗，最好还是先解决飞空艇的武器问题。仁在艾尔菲的建议下，决定先去一趟飞空艇修理设施“龙の墓场”。途中，艾尔菲将关于浮游要塞的事告诉了仁。由于之前帝国军的蕾法曾企图从仁手上抢夺飞空艇能源，艾尔菲推测得到浮游要塞的有可能是第二皇子秀峰……

刚到达目的地，仁就有一种想要立刻掉头走人的冲动，因为他又遇见了那个自大无能的迦昂。除了迦昂，就连蕾法也早已埋伏在此，看来一场恶战是无法避免了。

成功击退蕾法等人并为飞空艇增加了主炮之后，艾尔菲称秀峰的浮游要塞很可能藏在赛隆帝国边境地带的死者之谷附近。在前往死者之谷的途中，众人发现帝国军在一路上设置了无数的浮游炮台。为了继续前进，仁命艾尔菲发射飞空艇主炮。主炮惊人的一击虽然成功破坏了所有浮游炮台，可飞空艇也因耗尽了所有能源而坠落。紧接着，在飞空艇的坠落点又出现了以亲卫队武将隆纲（ロンガン）为首的帝国军，这过于巧合的碰面让仁恍然大悟，原来刚刚那些浮游炮根本就是对方精心设计的一个陷阱……





遗迹の攻防

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 マジックソード×8、レイファ亲卫队×5、レイファ、ギャオン



刚进入本章时建议玩家去强化一下装备，否则在本场战斗中会比较吃力。最先冲向我方的几个マジックソード很好对付，不需要浪费必杀技。BOSS蕾法本人的攻击没有什么威胁，倒是一旁的亲卫队比较棘手。迦昂还会使用技能让亲卫队原本就不低的攻、魔大幅提升，此时靠近亲卫队非常危险，建议我方全体后退等待效果结束。



武将ロンガン

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 ドレッドノート×4、シェルタートル×4、ロンガン亲卫队×6、ロンガン

战斗开始时我方处于地图左下角的位置，此时不要急着冲向敌人，因为上方和右方都有能使用大范围集体攻击的乌龟。和之前的BOSS不一样，隆纲第一回合就会带着亲卫队靠近我方，身为人马族的他们无论是移动力还是攻击能力都非常优秀。亲卫队的HP将近2000，我方必须保证队伍里有两名能使用攻击型必杀的角色。注意隆纲会使用范围魔法降低我方的敏捷和移动力，战斗时让同伴尽量分散开。解决了亲卫队和隆纲后剩下的杂兵就好办了，由于乌龟是不会移动的，可以留到最后。

第九章 狂宴的开始

虽然同为光明之力的遗产，但浮游要塞和仁的飞空艇不同，其具有足以毁灭世界的能力。在秀峰成功利用浮游要塞的装置启动卫星武器之前，无论如何都要将要塞摧毁。为飞空艇补充能源后，众人再次向要塞出发。为了避免遭到浮游要塞的长距离主炮的攻击，艾尔菲决定沿着山谷前进。途中，众人再次遭到了亲卫队四武将之一泽库的袭击，将其击退后大伙意识到他们的行动早已被敌人掌握。不过事到如今，已没有多余的时间让他们考虑别的方法了……



可接下来的发展却顺利得让人感到诡异，飞空艇不仅成功穿过了山谷，还通过主炮将浮游要塞成功击毁……就在同伴们沉浸在胜利的喜悦时，天空中突然出现了一艘巨大的战舰。原来，众人刚刚击毁的只不过是个诱饵，拉维尼娅和第二皇子并不在里面。由于刚刚的炮击耗尽了所有的能源，飞空艇现在连起飞都做不到，更别提与大型战舰对抗了。更糟糕的是，希兹马竟趁此机会带着大批帝国军包围了飞空艇。

将希兹马身边的杂兵解决后，希兹马向仁提出了一对一战斗的请求，一直想和希兹马一较高下的仁很爽快地答应了。可就在两人战斗的中途，一直躲在暗处的第二皇子秀峰突然举起剑冲向了仁，见此情景，希兹马立即将仁推开替他承受了这一剑。看着倒在地上血流不止的希兹马，愤怒的仁冲上前想将秀峰痛殴一顿，却被周围的同伴阻止了。因为除了失去冷静的仁以外，大伙都发现了秀峰隐藏在体内的强大力量。得知秀峰只是想要核心体，一直躲在后方的艾尔菲主动站了出来，她表示只要放过大家，自己愿意跟秀峰走……



战斗 空中防卫战

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 ヴァンパイア×4、スペクター×4、ゼクウ亲卫队×5、ワイバーン、ゼクウ

后方的泽库、亲卫队以及飞龙ワイバーン不会主动进攻，除非我方进入他们的攻击范围内，因此可以先花点时间将周围的杂兵全部清除。会使用回复技能的ヴァンパイア依旧是优先消灭目标。清理完杂兵后，让一名角色在不靠近飞龙的情况下将一名亲卫队队员引诱过来，这样其他的亲卫队队员以及泽库都会一起跟着冲过来，而飞龙则依旧原地不动。将库泽他们消灭后再集中火力对付飞龙。



战斗 决着

胜利条件 敌方全灭

失败条件 我方全灭

敌方配置 帝国弓兵×6、帝国剑士×3、シズマ亲卫队×5、シズマ

本战开始时我方出场角色会被分为两小队，分别被安排在战场左下角和右下角。本战的敌人HP虽不高，但攻击力都很强，建议玩家利用必杀技突围，尽早让两队人马汇合。与希兹马战斗时和以前一样，必须优先消灭亲卫队。另外注意希兹马有高威力集体攻击的必杀，战斗时尽量保证我方角色的HP不低于1700。

第十章 热风轨迹

在巨大战舰中，艾尔菲见到了拉维尼娅。拉维尼娅称自己并不是光明之力留下的核心体，而是虚无为了对付光明之力特别制造的“拟核心体”，比起一般的核心体拥有更强大的力量。虚无只对拉维尼娅下了一个命令，那就是彻底蹂躏这个世界……



另一方，秀峰的那一剑虽然让希兹马受了重伤，所幸的是并没有生命危险。得知这个消息后仁松了一口气，紧接着又开始发怒，他对擅自行动的艾尔菲感到不满，对砍伤自己好友的秀峰感到愤怒，不过最让仁痛恨的，却是无法保护同伴的自己。和仁交往已久的贝鲁一眼就看穿了他的想法，在贝鲁的开导下，仁冷静了下来。最终经商量，大伙决定从正面向敌人进攻，而仁也想出了一个最直接最快捷的方法——驾驶飞空艇撞向敌方的战舰……

最终的决战开始了，首先阻挡在仁面前的，是除希兹马以外的所有亲卫队武将。将他们击败后仁见到了第二皇子秀峰，此时的秀峰因拉维尼娅赐给他的力量，变成了相貌丑陋的怪物，就连理智也彻底消失。直到被众人打倒在地，秀峰仍不断地念着拉维尼娅的名字，到了最后他还不知道，自己只不过是拉维尼娅的一颗棋子……在战舰深处，仁终于见到了一切的元凶——拉维尼娅。可是无论将她打败多少次，拉维尼娅都会重新复活。面对精疲力尽的仁，拉维尼娅告诉他这艘战舰里隐藏着无限的能源，拥有了这些能源的她是不会被打败的。

“到此为止了，拉维尼娅！”



就在拉维尼娅准备给几近绝望的仁最后一击时，艾尔菲的声音突然响起。原来，刚刚众人与拉维尼娅战斗时，艾尔菲成功逃了出来，并从战舰内部切断了拉维尼娅的能源供给。失去了备用能源的拉维尼娅很快就倒在了仁的剑下，她笑着说虚无的残余势力并不只有自己，仁将来还会遇上更多的敌人。可仁并未因她的话而动摇，他表示无论出现多少敌人，自己都会将他们全部打倒……

由于作为动力源的核心体拉维尼娅死亡，巨大战舰即将坠毁。就在仁准备拉起艾尔菲的手带她一起逃跑时，艾尔菲却拒绝了。艾尔菲面无表情地告诉仁，自己体内的程序大部分都被拉维尼娅破坏了，现在的她完全是一个废物。别说启动飞空艇了，现在带上自己的话还会降低仁的脱出几率。可还没等艾尔菲说完，仁就不耐烦地打断了她，并毫不犹豫地再次拉起艾尔菲的手……





突破

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　レイフア亲卫队×2、ロンガン亲卫队×2、ゼクウ亲卫队×2、レイフア、ロンガン、ゼクウ

敌人数量虽然不多，但实力都很强。三名BOSS都会主动冲上来，想要蓄FORCE的话开局建议先集体后退。和这三位武将的战斗方法还是和以前一样，先消灭一旁的亲卫队避免遭到协力攻击。翼人泽库和他的亲卫队都会使用魔法降低我方的敏捷，且泽库还会降低我方角色的防御力，中招后非常麻烦，因此建议先将泽库解决掉。



傀儡の王子

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　ガードロボ×8、シユウホウ

本次战斗的所有对手都会大范围集体攻击，尽量让我方角色分散开来。战斗之前多准备一些回复药和解毒药，因为要耗掉秀峰高达1万的HP需要不少时间，且他自身的攻击力也相当可怕，并附带毒效果。





虚无

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　ラヴィニア、触手×4

场边的四个触手即使被消灭，BOSS也会让它们复活，可以完全不理会。本战敌人的攻击基本没有多大威胁，要注意BOSS濒死状态时会使用回复技能，一次能回复900多HP，建议让尤利亚斯上场，在BOSS濒死时用FORCE必杀技使我方角色的攻击力大幅提高，迅速将其消灭。



ラヴィニア

胜利条件　敌方全灭

失败条件　我方全灭

敌方配置　Unknown×5、ラヴィニア

和上一战相同，BOSS会让杂兵无限复活，不必理会杂兵。BOSS的攻击威力一般，比较麻烦的是她行动时会吸收自己攻击范围内所有角色的5点FORCE值，这样一来就直接降低了我方角色每回合的攻击伤害，建议带一些回复FORCE的补给。当BOSS的HP低于四分之一时会使用回复技能，一次可回复1000点HP，因此本战同样要带上尤利亚斯，提高我方的攻击能力。本场战斗所有敌人均为暗属性，建议带上能使用光系技能的角色。



玩后感

看到制作人员名单时，第一感觉是：就这么结束了？游戏的流程确实不长，而且由于战斗难度偏低，玩家基本不需要花时间去练级，通关一次要不了多少时间。总的来说除了难度和流程长度让人稍有不满外，本作的整体素质还是相当不错的，特别是喜欢搞笑剧情的朋友一定要尝试一下。



本作是"《杰克力量》系列"游戏之一，以美式漫画的形式推动剧情发展，消防员与市民之间的对话诙谐幽默，再加上轻松动听的音乐，本作不失为一款休闲游戏佳品。

文 伊娃 美编 Juxi

推荐度 C

杰克力量 消防员				
Jake Power：Fireman				
NDS	Ubisoft	ACT	2009年2月10日	美版
	1人	256Mb	29.99美元	无对应周边

游戏简介

玩家此次要扮演的是辛劳且危险的消防员杰克，向大家讲述一段自己从刚刚入行的小毛头在经过一番努力拼搏后，成为市民心目中的消防英雄的成功经历。因为没有经验，所以初期时接到的任务基本都是些比较无聊的市井杂活，比如帮助老太太解救高处的猫咪以及吹灭生日蛋糕上的蜡烛等等，意在熟悉操作。后期的任务就会越来越难，灭火的几个步骤都会有时间限制，非常紧迫，稍不留神动作慢了些都足以Game Over。



▶上屏显示的是该任务的具体步骤。

任务达成条件

本作中一共有12个消防任务，每个任务的难度都不一样，目标收集物——黄色五角星越多，难度系数越大，最高七星。消防部门接到市民报警后，杰克就得立马出发赶往出事地点。路途中，虽然消防车是自动驾驶的，但要玩家控制下屏的虚拟方向盘，以避让街道上的其他车辆或者收集途中散布的警示灯和蓝色/红色的五角星。方向盘上方的喇叭按下后就会鸣警笛，街道上的其他车辆就会迅速闪到路边，从而使前进的道路畅通无阻。但是警笛的使用次数是有限的，如果行程较长那使用次数就会多一些。如果规定时间内还没有到达目的地则会立即Game Over，所以玩家就得借助路面的加速器以提高驾驶速度，提速过程中一定要注意不要撞到前方的车辆；另外玩家每收集到一颗蓝色/红色的五角星，消防车也是会有细微提速的，顺利到达后会奖励一颗黄色五角星。

▲消防车两侧路面上的蓝色物体即为加速器。

到达现场后，每个任务基本都是由攀爬消防梯、旋转消防泵和灭火三个具体事项串联而成，只要一次性成功完成一项就会获得一颗黄色的五角星奖励。如果及时将现场的大火扑灭则解救成功，但这是远远不够的，玩家必须要将所有的黄色五角星全部收集，该任务才算圆满，并且会奖励更加先进





的消防车或者消防车装备，比如轮胎、汽车尾翼等，这些奖励都可以在车库中自由装备组合。位于下屏左侧的进度槽上，带黄色五角星的箭头代表我方的完成进度，而带感叹号的箭头会慢慢上移，当感叹号早于五角星到达最高点，则该任务失败。

◀街道旁放置的红色锥形桶是不能撞的，如果撞到了那第一颗黄色五角星就得不到。

具体操作

攀爬消防梯

攀爬消防梯是消防过程中最简单的事项之一，玩家只需使用触控笔按顺序由下而上点击消防梯上的手即可，遇见换梯情况只需使用触控笔按照箭头方向划动就可以了。点击的速度要快，因为时间是有限制的。



旋转消防泵

要灭火自然是要用到消防泵的，依照上屏图示按正确方向转动消防泵即可，因为有时间限制，转动的速度自然是越快越好，难度不大。

灭火

灭火是每个任务的核心目标，在所有任务当中是最艰巨也是最麻烦的。对付零散的火苗就要用脚踩灭，通过触控笔控制屏幕上方的脚，当火苗移动到脚下方时迅速拉下就可以完成动作，火苗的移动速度会越来越快，所以前期时尽量提高踩火的准确率为好。当整栋建筑物都淹没在火海中时，玩家必须要在窗外将每个窗户吐出的火苗都浇灭，操作方法也是通过触控笔来完成的，只需点击火苗即可，小的火苗点击一下就会灭掉，大的火苗通常点击2～3次才会熄灭。最难灭的是地面上的火苗，如果不控制住火势，大火会以很快的速度蔓延开来，但如果掌握好灭火技巧就能很快将火浇灭。灭火的同时尽量先灭大火苗，不让其蔓延出新的火苗，这样火势就很容易控制住，剩下的就是考验玩家耐性的工作了。



关于解禁

初期玩家所用的消防车是非常小的而且等级较低，甚至连警笛都没有，所以玩家要将每个任务都完美完成以解禁新车以及装备，因为消防车的素质会直接关系到后期任务的完成效率。游戏中可以解禁两辆等级较高的消防车，而且玩家还可以继续使用新解禁的装备来改装消防车，包括警灯、警笛、外观、轮胎、保险杠以及排气管，这些装备同消防车一样都分为三个等级，但是游戏初期时除了消防车，其他装备都是需要解禁的。





本作的流程不长，而且难度较低易上手，大量分散于街道上的收集要素以及任务完成后的解禁物品增加了游戏的耐玩性，游戏内容非常有趣，已完成的任务还可以在地图上任意选择反复挑战。感兴趣的玩家不妨试试将游戏一口气玩到通关的感觉，做一名英勇的灭火英雄吧！



为爱去冲刺，为爱去战斗！这就是Atari最新原创NDS游戏《追求 费利克斯与菲丽西提的相遇》的游戏理念！本作是一款横版过关动作游戏，以靓丽的色彩以及非常可爱的漫画风格的男女主角形象吸引了不少女性玩家呢！

推荐度 C

文 伊娃 美编 Juxi



追求 费利克斯与菲丽西提的相遇

The Chase: Felix Meets Felicity

NDS				
	Atari	ACT	2009年1月30日	欧版
	1人	256Mb	29.99欧元	无对应周边

甜蜜邂逅



游戏刚一开始男主角费利克斯和女主角菲丽西提在一次偶遇后一见钟情，并互相留下了电话号码，然后便展开了一次又一次的约会行动。玩家所要做的就是扮演其中一名主角冒着各种危险奔赴约会地点，途中自然会有诸多障碍物需要清除才能顺利并及时赶赴目的地。如果选择菲丽西提来扮演，那么每个关卡的具体任务与特殊操作都是由费利克斯通过电话来告知的。

剧情模式

特殊操作

冲撞 因为撞倒一个敌人都会奖励爱心分数，所以在没有暴风雨来袭的关卡中玩家可尽量将敌人都干掉，最直接的方法就是冲撞。按方向键的↓/B键则能将道路上所有物品全部撞飞，非常适用于敌人密集的地方。某些时候敌人被撞飞后还会碰巧撞倒前方的敌人呢，这可就帮了个大忙。发动冲撞攻击时遇见上坡路速度会减慢，遇见下坡路时速度会加快。



躲避 如果当前关卡的时间非常有限，则建议玩家不要一味专注于清理道路障碍物，而是选择跳跃躲避或者“画”出一条路绕过去。按方向键的↑/X键即可跳跃，倘若落脚点是在敌人的头顶则会形成二段跳，这也是会奖励爱心分数的。使用触控笔即能在下屏上随意画出向前方九十度角以内的道路，但是会消耗显示于上屏下方的油墨槽的，油墨槽在不消耗的情况下会自动慢慢回复满的。另外垂直向上的划动则代表跳跃。



▲悬在空中的道具也是要通过触控笔画出道路才能收集到。

过关心得

剧情模式共有8大关卡，每个大关卡都有5个子任务组成。主角奔赴约会地点的过程并不是一帆风顺的，一路上会遇到挡路的行人、汽车、投弹人，当然还有无处不凑热闹的警察叔叔，一旦碰到或被击中，就会扣掉一个红心，而且会减慢速度以致影响到整个行程的进度，更危险的是拖得太久的话后面接踵而至的暴风雨会吞并一切，这样必死无疑。玩家可以选择跳跃躲避，也可以使用触控笔在空中“画”出一座桥为自己开路，这些都是为了能尽快赶赴约会地点。每一大关卡开始时玩家一共只有3条命，上屏的左下角会显示剩余生命数。在攻关过程中也可以在消灭敌人的同时随机“加命”，但几率很低。所以玩家就要用这仅有的几条命完成5个子任务，一旦命全部用完，本关卡就得从头来过。

▲警察到来时玩家需要减速行动，否则会被抓走的！

途中遇到的“红心”、“金币”、“花草”等众多道具别忘了收集，因为这些都是提升主角爱心分数的，玩家在3条命都用完时还可以使用一定数量的金币换取继续游戏一次。有的关卡里还会设置一些辅助道具，只要玩家收集到了便能立刻施展各种天马行空的恐怖技能，例如“爱的冲撞”、“时间静止”、“爱的核弹”等，这些夸张的道具都能有效地将这些恼人的拦路虎全部炸飞。

有暴风雨天气的关卡中，玩家就是要与时间赛跑，将目标收集物收集起来就好了，尽量不去管那些障碍物，走地下通道的话就会消耗非常多的时间，但往往一些稀有的奖励和辅助道具就藏在这里。两点之间直线最短，一味求快的话就直接在通道上方画出一条捷径，但一定要保证油墨槽的油墨够用才行。如果途中耽误太多时间，被暴风雨追上的话，主角将会连同整个世界一起毁灭。所以如何取舍还是由玩家自己选择啦。



附加过关任务

游戏中每个关卡虽然都是要求玩家必须第一时间赶赴终点，但同时会有各种附加任务条件，丰富了游戏内容：

①收集一定数量的道具。道具包括“红心”、“金币”等物，这些道具在上屏的地图中都会显示出来，如果漏掉的话道路上会有白色方向箭头图标指引。

②与另一个NPC赛跑。比赛过程中玩家要领先跑到终点才算过关，玩家可借助触控笔画出一些更直接的道路，这样就能很快将NPC抛于脑后，NPC是不会跳跃的，一路只是按原路跑步前进而已，所以玩家只要尽量不碰到敌人或被敌人的炸弹击中，就能非常轻松地赢得这场赛跑。

③携带玩具冲关。闯关途中会放置一个携带物，基本都是玩具之类的东西，玩家捡到后就要带着这个玩具一直到终点才行。如果碰到敌人或被炸弹击中，玩具就会脱手，所以千万要记住捡回来，一口气冲向终点吧！



攀爬

某些关卡的任务是到达最高点，所以玩家就要借助触控笔来完成攀爬动作。画出一条直线连接头顶上方平台，则主角就会被这根“绳子”自动拉上去，完成这个任务时必须要仔细观看上屏幕的地图，弄清楚上方平台的具体位置，一旦没有准确连接上主角就会坠落，而且下方会有不断上涨的雨水，坠落过程中如果能再次抓住平台还是可以继续闯关的。



◀可以利用油墨槽回复的空档收集道具。



将本作类比同类的“《马里奥》系列”和“《索尼克》系列”，虽然名气没有它们来得响，但游戏的创意还是值得肯定的。由于命数的限制使得本作难度并没有想象中的简单，因此保证了反复挑战性。本作的世界观非常怪异，满天都是前来“毁亲”的人，看来“宁拆十座庙，不毁一门亲”的说法在这里绝对行不通，还等什么呢？赶快拿起触控笔，为心爱的人，上刀山，下火海吧！





KERO、KERO、KERO，在下乃伽玛星云第58号惑星宇宙侵略军特殊先行工作部队队长KERORO军曹是也，你们这些蓝星人听好了，虽然侵略蓝星的任务屡次受阻，不过这点小小的挫折是难不倒我们的，没错，这次我们又回来了。KERORO小队，出击！

推荐度 B

光环视频收录

文 乌冬　美编 Juxi

超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！

超剧场版KERORO军曹 击侵ドラゴンウォリアーズであります！

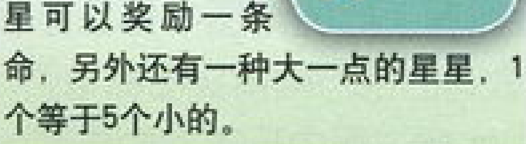
NDS	NBGI	ACT	2009年2月19日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

游戏方式

本作为传统的横向卷轴动作游戏，一般的冒险关卡分为共通关卡和专用关卡两种，共通关卡玩家可以在KERORO小队中选择自己喜欢的角色来进行冒险，而专用关卡只有用关卡指定的角色才能攻略，两种关卡目的都是找到分布在关卡里的旗子，并把旗子放置到指定的地方。另外在一大关里，还穿插有许多紧张刺激的BOSS战和有趣的迷你游戏，这里值得一提的是本作的迷你游戏都十分恶搞，相信能勾起许多玩家童年的美好回忆。（笑）

道具一览

星星



收集100个星星可以奖励一条命，另外还有一种大一点的星星，1个等于5个小的。

水晶



水晶的上限为100个，只要消耗25个水晶，就可以通过点击下屏左下角的人物头像来使用援护角色。

手办



作为本作的收集要素，手办一般分布在关卡里比较隐蔽的地方，每关可以收集到手办数量可以在关卡进行时通过下屏确认。

食物

回复道具，一般的食物只回复一格HP，但如果吃到角色喜欢的食物，体力则可以回复满。

必杀硬币



持有硬币的情况下只要点击下屏右下角的金色标志就可使用必杀技了，一个硬币只能使用一次。

KERORO小队成员资料

KERORO军曹



攻击方式	捉住敌人并投掷
蓄力攻击	变换光线
必杀技	吸尘器
喜欢食物	丸子
援护角色	冬树

角色特点

身为主角的KERORO是几个角色里性能最平均的，用它可以应付大部分的共通关卡。KERORO的攻击方式为按一下攻击键先将敌人捉住，再按一下可以将敌人投出，另外当捉住敌人时，可以利用敌人进

TAMAMA二等兵

攻击方式	拳脚
蓄力攻击	TAMAMA冲击波
必杀技	超嫉妒玉
喜欢食物	蛋糕
援护角色	桃华

角色特点

TAMAMA属于近战型角色，虽然攻击距离有限，但几个招式对杂兵都有很强的杀伤力。TAMAMA的↑+攻击键可以将敌人吹飞，吹飞的敌人也有攻击判定，利用这招可以打开一些够不着的机关；TAMAMA的蓄力攻击为直线飞行道具，对付远距离和空中的敌人基本都要依赖这招；TAMAMA的必杀技也是飞行道具，这招的攻击范围几乎占据了整个屏幕，狭长型的通道用这招基本可以清场。

GIRORO伍长

攻击方式	枪&手榴弹
蓄力攻击	光束步枪
必杀技	导弹齐射
喜欢食物	烤番薯
援护角色	夏美

角色特点

全副武装的GIRORO适合拿来冲锋陷阵，在BOSS战更是能大派用场。GIRORO的↑+攻击键为投掷手榴弹，手榴弹的弹轨为抛物线，可以拿来对付空中的敌人，又或是打开位于高处的开关，不过要注意的是手榴弹对自己也有伤害判定，所以在狭窄的地方要谨慎使用；GIRORO的蓄力攻击具有贯穿效果，打击位于直线上的复数敌人有不错的效果，另外这招还有一个很重要的用途就是拿来解谜，光线可以通过镜面反射打开正常情况下无法接近的开关。



行二段跳；KERORO的蓄力攻击可以将敌人变成道具，不过要注意这招对部分机械类敌人无效；使用必杀技时，KERORO会召唤出吸尘器，被吸尘器碰到的敌人都会变成水晶；援护角色冬树会使KERORO在一定时间内入手的星星、水晶和食物的效果变为两倍，并且体力也会回复满。

KURURU曹长

攻击方式	怪音波
蓄力攻击	催眠音波
必杀技	KURURU时空
喜欢食物	咖喱饭
援护角色	三郎

角色特点

身为小队智囊的KURURU虽然在攻击方面不怎么出色，不过完美的防御能力使他在面对众多敌人时仍能游刃有余。KURURU的普通攻击为在身体周围释放怪音波，怪音波不能打倒敌人，取而代之是将敌人麻痹，被麻痹的敌人可以当成立足点，让KURURU来到更高的地方，不过要注意的是怪音波对机械类敌人无效，另外KURURU在空中的时候能通过按住跳跃键来减缓下落的速度；KURURU的必杀技可以让屏幕内的所有敌人都陷入麻痹状态，同时自身还可以长时间浮空，借此可以到达一些通常情况下到不了的地方；KURURU的援护角色也是防御型的，发动后会有4个护盾围绕在KURURU周围，护盾可以抵消地形带来的伤害和敌人的攻击。

DORORO兵长

攻击方式	忍者刀
蓄力攻击	分身术
必杀技	十字光轮
喜欢食物	茶
援护角色	小雪



角色特点

身为忍者的DORORO拥有敏捷的身手，除了移动速度比其他人快外，跳跃的高度也比其他人要高，另外起跳后还能固定在特定的墙壁上。DORORO的忍者刀攻击力很低，但优点是对大多数敌人都有效，包括子弹和激光；蓄力攻击分身术不但可以加大DORORO的攻击范围，还能隔着墙壁拾取道具，所以对于解谜部分也很有用；DORORO的援护角色也比较特别，发动后敌人会看不见DORORO，这样一来一些只要有人经过就会发动的陷阱就变成对DORORO无效了。



动作部分的难度不高，即使是对动作游戏苦手的玩家也能很容易上手，而解谜部分也设计得十分巧妙，除了角色专用的关卡外，一些共通关卡只要用不同的角色来攻略，就会发现完全不一样的乐趣。

本作的故事发生在一个名为依亚尔的星球上，很久以前魔族借助六颗拥有强大力量的魔石对依亚尔造成了毁灭性的破坏。虽然在大魔导师菲雷斯的带领下，依亚尔恢复了和平，不过就在那场战争过去的数百年后，本应消失了的魔石却重现于世上，新的故事也围绕着这些魔石再度展开。

文 乌冬
美编 芊雯

光环 视频收录

推荐度 D

异界年代记				
ミマナ イアルクロニクル				
PSP	Gungho Works	RPG	2009年2月26日	日版
	1人	6090日元	无对应周边	

MIMANA IYAR Chronicle

ミマナ イアルクロニクル

剧情部分



本作的剧情推进方式和大多数的RPG一样，一个段落可以概括为触发剧情、迷宫冒险和打倒BOSS三个部分，一个段落结束后，就会自动进入下一个循环。前期的流程比较简单，基本都是跑腿的活，只要带着女主角前往指定地点打倒BOSS，接着回城里的宿屋睡觉就可以了。如果不知道接下来该干什么的话，可以按□键让角色对话，这些对话中一般都会明确指出下一个目的地和前往方法，所以就算错过了剧情对话也不要紧。

更换会话角色

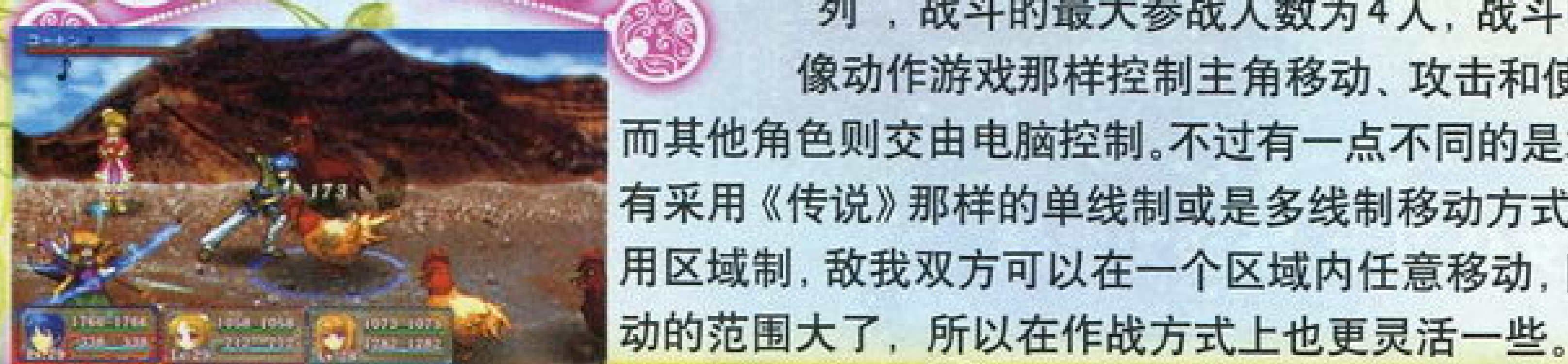


在自由活动中，玩家可以通过SELECT键来更换排头的角色，和村民等NPC的对话时如果排头角色不同，对话的内容也会有所不同的，这些对话的内容有可能是游戏的操作贴士或是和剧情相关的重要情报，并且随着剧情的发展，NPC的所提供的信息也会不断改变，所以在和NPC对话时，记得要时常更换排头的角色，说不定会有意外的收获哦。

夜会话

当剧情发展至有两位以上的同伴后，在一个段落结束后的宿屋剧情中，就会出现夜会话的选项，这时可以选择一位同伴作为攀谈的对象。夜会话不但会影响主角与同伴之间的关系，有时甚至会影响今后剧情的发展，另外因为队伍中除了主角以外的角色都是女性，所以打好人际关系是相当重要的。（笑）

战斗部分



本作的战斗系统有点类似于“《传说》系列”，战斗的最大参战人数为4人，战斗中玩家要像动作游戏那样控制主角移动、攻击和使用魔法，而其他角色则交由电脑控制。不过有一点不同的是本作并没有采用《传说》那样的单线制或是多线制移动方式，而是采用区域制，敌我双方可以在一个区域内任意移动，因为可活动的范围大了，所以在作战方式上也更灵活一些。

战斗操作

滑杆、方向键	移动
○	攻击
□	魔法
×	防御
△	呼出菜单

魔法要先在菜单中将其装备到□键后才能使用，除了□键外，还可以通过方向键＋□键的组合键方式来使用魔法，战斗中一共可以设定4个魔法的快捷键，对应的按键分别是□、□＋↑、□＋→／←、□＋↓。

会心攻击



主角的普通攻击只有三连斩一种，不过可别小看了它哦，要用好这招也是有一定讲究的。通常情况下只要连按三次○就能使出三连斩，但如果在每下攻击后的一定时间内输入指令的话，就会使攻击带有会心效果，会心发动时角色的全身会闪黄光，并且伤害也比普通的三连斩要高。会心攻击的指令输入时机都是有一定节奏的，如果能熟练掌握的话，就能有效增加伤害输出。

攻击设定

在菜单的攻击设定选项中，我们可以设置同伴在战斗中行动倾向，这样同伴就会根据玩家的思路来战斗。攻击设定一共有四个项目可以改变，分别是武器攻击、魔法攻击、回复魔法和目标，前三个是作战中各种攻击的使用频率，分为5个等级，某个项目等级越高的话，在战斗中该角色进行这种攻击的频率也就越高。最后一个是目标是同伴的主攻击对象，可以选择近处的敌人、远处的敌人、主角攻击的敌人和体力较少的敌人等多种。因为每位角色都有自己擅长的攻击和不擅长的攻击，根据不同角色的特长来设置攻击设定，就能让战斗更加有效率。



属性相克

通常的RPG都可以通过更换武器和防具来提升角色的能力，在这点上本作有些许不同，能更换的装备只有防具和饰品，想提升武器的攻击力的话就得装备各种不同属性的魔石，这些魔石可以在商店中或是宝箱中得到。武器装备了魔石后角色就可以获得相应的属性，游戏中的属性一共有6种，分别是火、水、风、地、光和暗，并且火和水、风和地、光和暗之间存在相克的效果，比如敌人是水属性的话，角色装备火属性的魔石就能给其造成较大的伤害，不过同样敌人对自己造成的伤害也比一般情况下要高。

玩后感

说老实话，玩后感的寥寥几百字确实无法将本作的缺点数完，这里只好挑重的来说。首先是冒险部分，偌大的迷宫里竟然没有地图和BGM，并且场景的重复率太高，走到哪里看起来都像一个地方，游戏的大部分时间你都得在迷宫里瞎逛。如果说这些你都能忍了，那战斗部分会将你那仅存的一点点侥幸心理给消磨殆尽。你无法想象一个照搬《传说》的战斗系统要怎样才能做得这样糟，可以这样说吧，把冒险和战斗部分去掉，本作可以成为一款不错的文字AVG作品。

如果一款乱斗游戏中每个角色都只有一个招式且手感奇差无比，那么我们可以玩什么呢？《假面女仆卫士》很好地为我们解答了这个问题——乱斗游戏是可以"摇"的。

文 宇轩　美编 芊雯

假面女仆卫士 跃动大混战

假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル

PSP	Gadget Soft	FTG	2009年2月26日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

全心全意为您效劳！

操作

推荐度 C

十字键	控制角色移动
→→	冲刺（有攻击力）
□	攻击／投掷道具
○	拾取道具
×	跳跃（配合方向键换线）

光环视频收录

故事简介

《假面女仆卫士》是赤衣丸步郎连载于《DRAGON AGE》杂志上的人气漫画作品。主人公是非常富有的大家族中的大小姐富士原子。由于其父母乘坐的飞机突然神秘失踪，而原子只有到了18岁才能取得财产继承权，所以争权夺利的事件必不可少的会在她身边出现。为了保护直系孙女，原子的爷爷富士原善重郎从他的"女仆王国"中挑选了两位无论是相貌还是身手都堪称一绝的忍者做原子的保镖兼"女仆"。这两位忍者，一位是气质正统、外表艳丽的传统型美女，另外一个则是终日戴着假面的精壮肌肉男……。这位号称"为了主人我什么都愿意做"的古怪"女仆"究竟能否保护女主人的安全呢？



卖点

开发公司为了"忠实还原原作"、"增加游戏的趣味性"，借助了PSP的"强大机能"，专门针对各位"宅"人士量身设计了一套可以"即时演算出"各种"只有哺乳类才能达到"的摇晃效果引擎，其"真实度"直逼《DOA》。托此之福，玩家在游戏的每个部分都能够看到幅度不一、尺寸不同的各种摇晃物体。再加上恶搞的精彩剧情，还是具有很大的杀伤力的。



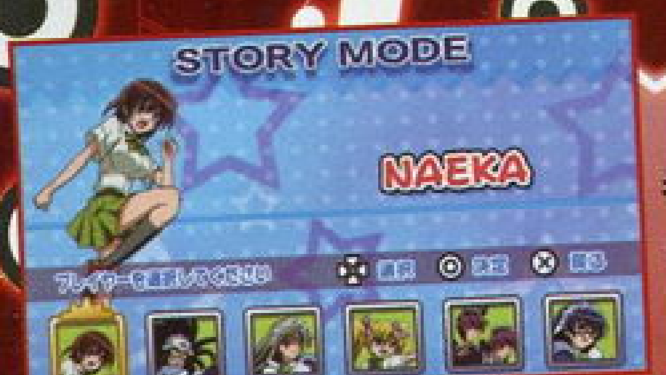
战斗系统

说实话，宇轩我都不好意思写下这四个字。本作的战斗哪怕连最基本的乱斗游戏素质都没有达到。不仅手感奇差无比，而且每位角色都只有一种攻击招式。那么，游戏的卖点倒底在哪里呢？答案自然是那些千奇百怪的特殊道具了。

由于没有血槽这种设定，在对战中，我们只需要收集齐裁判丢出的10个徽章就能取得胜利，攻击敌人还能将其所拾获的徽章打落下来。每次裁判投



掷徽章时，还会附带投掷出一些小道具，比如镰刀、章鱼、水桶、扫帚等等。只要将这些道具投掷到敌人身上就会使他陷入不利状态——"顺便"观赏一些特殊画面。



为了能让各位看到种类更加"繁多"的女性角色，下面我们还是正儿八经地介绍一下"实战"中需要注意的一些技巧。首先角色不能在没有平台的时候换线（方向键＋×）。比如你的上方正好是一个平台的缺口，那么如果你进行换线操作，就会头朝下"走光"并损失大半的徽章。敌人投掷的道具只能使用跳跃来躲避，其他任何方法都是徒劳。最后记住本作的胜利条件只是收集徽章，所以你即使一直被打，但躲得"巧妙"，依然有机会取得胜利。





◀不知您对这个画面有如何的看法，有需要者请自行脑内补完……

小游戏

如果战斗失败，游戏将会转入FC《勇者斗恶龙》似的RPG战斗界面，只要能击倒对手就可以获得重新再来的机会。如果战斗胜利了，那么玩家依然要玩一种小游戏，它的目标便是做各种事情来增加对手的屈辱指数，如果能够达到指定值，就算最终获胜了。

女仆传说2
魔王与他的朋友们



在这个类似FC游戏的RPG战斗画面中，我们要做的就是在HP没有消耗完前使用各种指令搞定对手。根据剧情的不同，对手们的穿着、打扮、造型也都不一样。战斗的方法和普通RPG不不同，没有攻击、防御等选项，只有根据猜测来进行战斗了。其实告诉大家一个秘密，只要连续选择第一项"ののしる"就有80%的几率获胜……

指令解析

ののしる	骂	アイテム	道具
ゆうわく	诱惑	つっこむ	吐槽
おどる	跳舞	グチる	发牢骚

原子的爱情烹饪
请吃我（的料理）吧……

将对手捆绑起来强行塞入奈江的料理。对手会在三个位置不停变换，如果形成Combo还能够获得附加分。注意后期那些散发出火焰或者是"紫色莫名气体"的料理得分较高，不过会造成对手短时间的晕眩。所以为了不中断Combo一定要看准了再投。



女仆的发现！
早、中、晚三个人格的秘密！

类似AVG的小游戏，通过三次机会去不同的场所搜查，以窃取或拍得女仆们早中晚三个时段不同人格的照片。这个游戏的运气成分很大。



女仆决死队
从细菌手中保卫巨型少女！

使用消毒剂来消除巨型少女身上的细菌。玩家可以使用跳跃配合十字键进行移动，如果移动到了一些比较"滑腻"的部位就会掉下来。由于细菌会不断出现，所以玩家没必要执着于少女"特殊部位"的高难度细菌。只需要在她的腿部进行连续剿灭就能获得高分了。



玩后感

完成一遍故事模式之后，除了满眼摇晃的"水袋"，宇轩还真不记得有啥值得一说的东西。至于战斗部分，如果干脆取消的话可能反而会更加像样一点。最后祝愿各位团员能够玩得开心。

栏目主持 乌冬



掌机市场扫描

最近的好游戏不少，像PSP上的《真·三国无双 联合突袭》和《偶像大师SP》，前者是“《无双》系列”的分支作品，后者则是X360上著名养成SLG的移植版，如果喜欢玩S·RPG，NDS上的《光明力量 羽翼》也是不错的选择。总之好游戏是越来越多了，而各位有爱玩家的钱包也越来越扁了。（笑）

德科 北京

进入3月淡季以后，PSP市场基本上完成了由2000型到3000型的过渡，曾经在破解领域呼风唤雨的DA大神像沉寂了一般，很少再发布破解的进程。

由于全球经济危机带来的节省意识，更理智的消费者和更适应动态市场的商家们又开始了新一轮抗衡。随着汇率的变动，市场上已经可以见到各个地区版本的PSP-3000，客观上说各版本之间没有所谓的质量差异（真要说的话就只有因各地区用电习惯的不同而在充电器插头上有所区别），在这其中，编号为PSP-3004和PSP-3005的欧版机及韩版机价格最优，黑色单机为1180元，银色、白色贵50～80元，而日版的PSP-3000在市场上基本消失，红色和蓝色则以港版PSP-3006为主，价格在1380元左右。而上次提到的记忆棒价格大幅上涨的趋势暂时有所缓和，作为主流的8G MARK2记忆棒价格在180元左右。

近期市面上出现了一种用PSP-1000原装线控改造而成的PSP-2000、3000“原装”线控，即通过对原线控接口处的改造达到“升级”的效果，属于山寨与官方的混血，质量可以接受，零售价在80元左右，对线控有所依赖的工薪玩家可以参考一下。游戏方面最新的《偶像大师SP》价格在420元左右、《真·三国无双 联合突袭》为390元左右，而一些欧版游戏价格更为便宜，玩家购买时可价比三家。

NDSi公布了新颜色，估计商家们在这段时间也会尽量将手中的库存消化掉来为新颜色腾出部分资金，所以NDSi的价格比之前段时间有所下降，整套主机价格约为1650元，加上三月底《机战K》即将发售，相信大家也都做好了购机准备，只要烧录卡兼容环节没有意外，应该会迎来一个小小的购机热潮。

沈朗 广州

3月上旬的广州电玩卖场依旧平淡，三五小工聚在店门口切磋《街霸4》是这段时间到处都能见到的景像，见此笔者除了深感“《街霸》系列”在国内广泛的群众基础和对一辈又一辈游戏人的深远影响外，更多的还是缅怀自己孩提时代手握着游戏币在街机房里排队等玩游戏的时光。

“拷满了ISO的记忆棒加M33操作系统等于PSP”。这是DA大神缔造的一个新世界法则，得益于该法则，在PSP上玩破解游戏变得便捷简单，也使得该主机成为了国内最为热销的掌机。那么在新世界之前的景象是怎么样的



呢？有点资历的PSP玩家应该还记得那没有破解游戏的萌芽期吧，在那个时期的法则是PSP加《山脊赛车》或是《真·三国无双》，玩腻了咋办？朋友间互相交换游戏耍或去游戏店里加钱贴换。那个时代随着一个漏洞的出现而终结，我们迈入了1.5和2.5这个混沌的时代，虽然在这个时代里ISO的出现减轻了玩家的负担，但不同游戏使用不同引导软件加引导盘终究不是完美的解决办法，直到DA大神和神电的出现，PSP世界的法则才得以统一。

不过PSP-3000的出现和PSP-2000的持续断货，让PSP的世界重新回到了萌芽期。现在玩家购买PSP最常见的是PSP-3000加一款新游戏或几款廉价版游戏、二手游戏的组合，主机的价格在1220元左右，游戏方面新出的在350～380元，如《真·三国无双 联合突袭》；而《铁拳DR》等廉价版在90～110元；还有就是其他的二手或老游戏价格在60～15元不等。说到游戏，到笔者完稿时为止，《偶像大师SP》仍破解加运行不能，导致其正版的价格已经炒到了450元，而且它还是三个版本同时发售，所以建议如果不是对这类型游戏有爱的玩家还是不要在近期内入手。

NDSi的销量继续保持平稳增长，黑白两色报1370元。对应NDSi的烧录卡里面，AK2i为143元、DSTTi为125元、EZVi报130元。由于不少店家已经开始清理NDSL的库存了，所以近期NDSL的价格会较之前下跌了不少，韩版全色报870元，行货iDSL全色报995元，预算不多的朋友可以趁此机会出手了。



传言说DA放弃对PSP-3000的破解而把目光转向PS3主机的时候，造成了市面上PSP-3000价格小幅度的下跌，目前PSP-3000主机价格应该算最接近成本价格了，最便宜的黑色已经降到了1150元；次之是白色和银色，同为1200元；刚推出不久的艳光红和跃动蓝最贵，分别为1280元和1350元。

PSP-3000相对于PSP-2000来说，最大的改善就是增加了麦克风，但是由于无线网络问题，其实麦克风对于国内玩家来说没有太大的实际意义，大部分人买机器还是以玩游戏为主。不过对于昂贵的正版游戏价格，并不是所有玩家都能接受的，因此有些玩家想出了另一个方法来解决游戏的问题，那就是通过PSN，只要有网络和信用卡，就可以在PSN上下载游戏到PSP上来玩，并且一个账号支持5台PSP，只要采用多人合购的方式，就可以以较少的价格来获得正版游戏，从而节省了很多不必要的开支。

在PSP降价的同时，NDSi也开始降价了，从之前的1450元降到了1380元，如果再加上一款比较便宜的烧录卡的话，配齐一套还不到1550元，现在入手是不错的时机。

记忆棒方面，虽然前段时间有不小的波动，但现在已经稳定不少。16GMARK2的价格是300元，较之前降了20元左右，而8G MARK2和8G超高速分别是130元和180元。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	NDSi	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1235	1010(TA088_V3)	995	950	1370	295（M2）	125（HG）
广东深圳	久圣电玩	1200	2000	1100	900	1320	280（M2）	125（M2）
北京	绿洲电玩	1200	1980	980	980	1430	380（M2）	180（M2）
陕西西安	快乐多电玩	1150	—	990	—	1380	300（HG）	150
安徽合肥	顶点电玩	1180	2000	1050	880	1280	260	110
哈尔滨	鑫星电玩	1150	1450	1030	750	1300	300	140
福建厦门	快乐多电玩	1250	—	1080	990	1400	320	160（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1250	1450	—	1000	1400	300	150
山西太原	逸豪电玩	1250	—	—	1050	1450	350	200



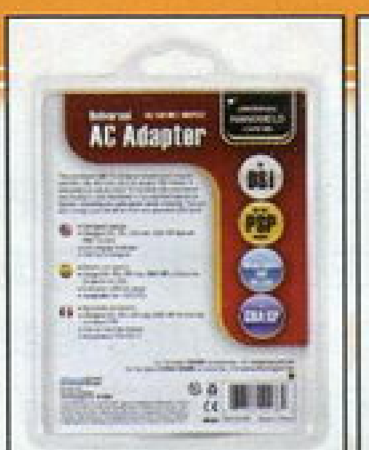
看到新闻，说各地广电部门正紧锣密鼓地布置CMMB移动数字电视的商用工作。不少城市已经能收到CMMB电视信号，节目量不多但都是免费的。电子厂商也嗅到了味道，CMMB相关设备开始在市面上出现，像给笔记本电脑用的USB接口的电视棒，还有给汽车用的车载电视盒等等。其实，国内PSP用户数量非常庞大，如果能推出专门针对PSP的CMMB接收设备，那可真是造福玩家的事情。用PSP的大屏幕看电视的感觉肯定很爽。下面看看最近有什么新周边上市吧。

文 就爱360

掌机多用电源

品名：Pocket AC Adapter
种类：电源
出品：DreamGear
对应机种：NDS/NDSL/NDSi/GBASP/PSP
官方价格：14.99美元

如果你是位彻头彻尾的掌机粉丝，那手中一定有多款掌机，也一定会为不同掌机需要使用不同种类的电源充电而烦恼。外出的时候，带上一堆电源的行为更是让人崩溃。这时候就需要掌机多用电源出马了，它采用了通用的USB接口作为充电口，通过形状不同的转换接口可以为NDS、NDSL、NDSi、GBASP以及所有型号的PSP进行充电。产品采用110V至240V宽电压设计，玩家不用担心会烧坏机器。







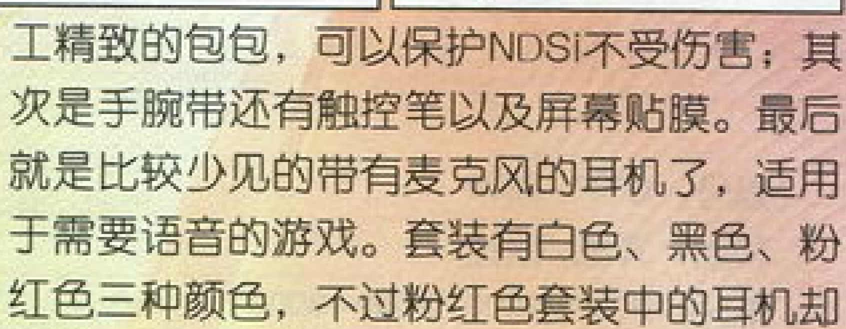
NDSi保护壳

品名：ソフトジャケット for ニンテンド DSi
种类：保护壳
出品：CAPDASE
对应机种：NDSi
官方价格：1680日元

为了获得良好的观感，NDSi保护壳产品表面通常做得很光滑，让游戏手感下降。而由卡登仕生产的这款保护壳则采用了独特的防滑材质，拿在手上不容易掉落。产品为摄像头、电源插口、耳机插口等都预留了位置，让NDSi穿上后就不用再脱下来。产品还附赠了一只带笔帽的触控笔，笔帽上有挂绳，能够栓在NDSi上，当一个小挂饰。



NDSi五合一配件套装



- 品名：DSi 5-In-1 Gamer Pack
- 种类：套装
- 出品：DreamGear
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：19.99美元

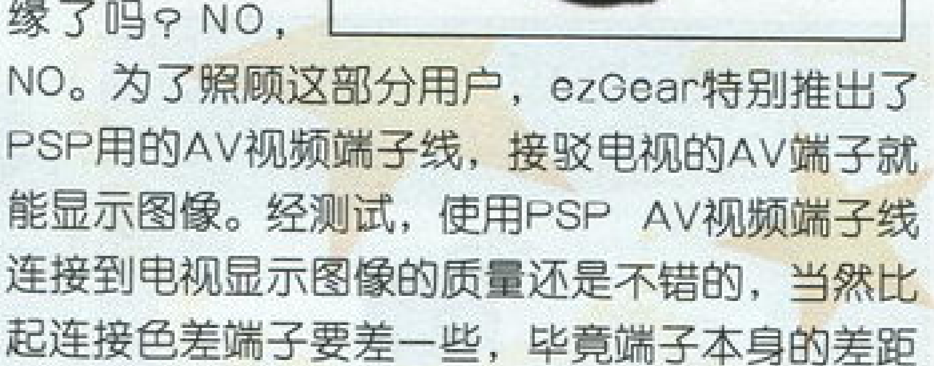
专为NDSi新玩家准备的五合一配件套装出炉了。看看套装中有什么配件吧，首先是一只做工精致的包包，可以保护NDSi不受伤害；其次是手腕带还有触控笔以及屏幕贴膜。最后就是比较少见的带有麦克风的耳机了，适用于需要语音的游戏。套装有白色、黑色、粉红色三种颜色，不过粉红色套装中的耳机却是黑色的，厂商有偷懒的嫌疑哦。

NDSL两用保护壳

- 品名：TekCase for DS lite
- 种类：保护壳
- 出品：TeknoCreations
- 对应机种：NDSL
- 官方价格：29.99美元

初次看到NDSL两用保护壳，肯定会被其庞大的外形吓到。比起同类产品，NDSL两用保护壳要厚很多。其实，它的奥妙恰恰就在厚厚的外壳上，里面隐藏了蓄电池，可以在NDSL没电的时候为其供电，让游戏时间延长2个半小时。内置蓄电池使用通用USB接口充电，不用担心找不到充电器。而且产品的重量只有120克左右，并没有想象中的重。

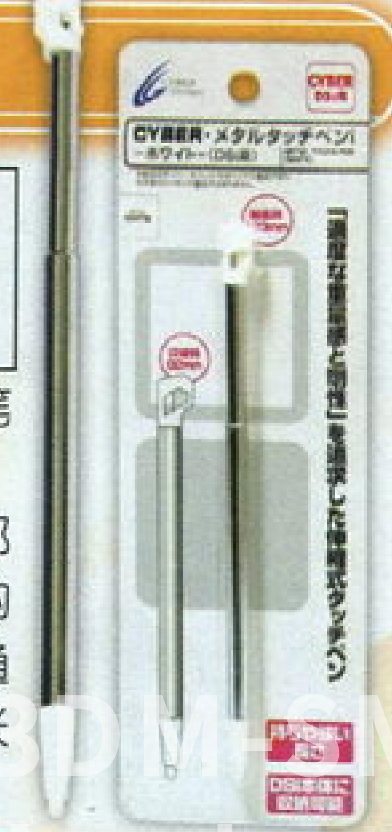
PSP AV视频端子线



- 品名：PSP 2000 ezGold Audio/Video Cable
- 种类：视频线
- 出品：ezGear
- 对应机种：PSP-2000/PSP-3000
- 官方价格：13.99美元

自PSP-2000开始加入了视频输出功能，就有很多玩家喜欢用PSP在电视上玩游戏看电影。但是，索尼官方发售的视频端子线是色差接口的，不适合型号较老的电视，这些电视往往只有AV端子。那么，你的PSP真的和电视输出无缘了吗？NO，NO。为了照顾这部分用户，ezGear特别推出了PSP用的AV视频端子线，接驳电视的AV端子就能显示图像。经测试，使用PSP AV视频端子线连接到电视显示图像的质量还是不错的，当然比起连接色差端子要差一些，毕竟端子本身的差距摆在那里哦。

NDSi伸缩触控笔



- 品名：メタルタッチペンi
- 种类：触控笔
- 出品：CYBER
- 对应机种：NDSi
- 官方价格：480日元

用NDSi自带的触控笔玩游戏的时候相信不少玩家都会有“笔真是太短了”的感觉。没办法，受NDSi体积限制，触控笔因为要插入到机身中，所以不可能做得很长。不过这没有难倒伟大的配件厂商，CYBER出品的这款触控笔巧妙地采用了伸缩设计，游戏时可以将笔杆拉长，不用时再推回去。NDSi伸缩触控笔的笔身部分使用金属材质。整支笔的长度最短只有9CM，和普通NDSi触控笔长度相同，最长则能达到12.3CM。





SP评测室

好久没和大家见面的"SP评测室"今天又要开张了。随着2009年的到来，国内周边市场迎来了新的局面，由于国外市场的萎缩，现在有越来越多的厂商将中心转移到了国内市场，而国内的各个老牌厂商为了稳固自己的地位，也不断推陈出新，并不断提高着产品的质量，下面我们就来看看今天为大家带来的这款北通的新产品吧。

文 米格

北通魔方旋音

编号：BTP-6366
种类：耳机/线控
机种：PSP-2000/PSP-3000
颜色：黑色
内含：耳机×1，新型线控×1，耳机胶套×3
推荐度：★★★★☆

昨天还在和一位玩友聊天，说到用PSP聊Skype如何如何方便，可自己刚想尝试的时候，却发现手头的PSP-2000没有配备Mic。这时立刻想到的就是买一款带Mic功能的线控耳机，毕竟线控耳机用起来要比那种主机上安插的耳机来的方便。

之前北通就推出过一款网络线控耳机，突出的功能就在于带有一个Mic。而魔方旋音是他们推出的一款全新的耳机、线控套装，与以往产品不同的是，这款产品采用全新模具制作，不论线控部分还是耳机部分，都与传统PSP标配产品有很大区别。线控部分采用长方形设计，按键以半圈环绕设计分布在线控表面，小巧的线控体积也很便于携带。而它最为独特的地方，还在于线控上整合了Mic功能，方便了喜欢使用PSP Skype拨打网络电话的玩家。

提起PSP的线控，大家恐怕都会想到圆饼一般的设计。即便是PSP-2000的新版线控，也只是在大小上相比之前的略为减了减肥，而款式则同样沿用了Walkman时代的圆形设计，除了没有液晶屏幕，其他几点倒是和松下CD线控有几分相似。北通魔方旋音则充分打破了PSP传统线控的外形设计，以庄重、大方的全新造型，来到了玩家的面前。

产品附带的耳机效果一般，中音表现不错，高音略显不足，不过耳机胶套独特的设计令耳机漏音问题减小了不少，声音能够集中地传入耳中，营造的音场表现更为宽广。而附赠的大小不同的三套耳机胶套也能适合不同耳孔大小的玩家，体验耳机独特设计带来的厚重音场感觉。

总体而言，北通这款全新线控耳机在外观上别致大方，效果上表现不错，适合喜欢用PSP听歌、聊电话的朋友使用。





PSP软件学院

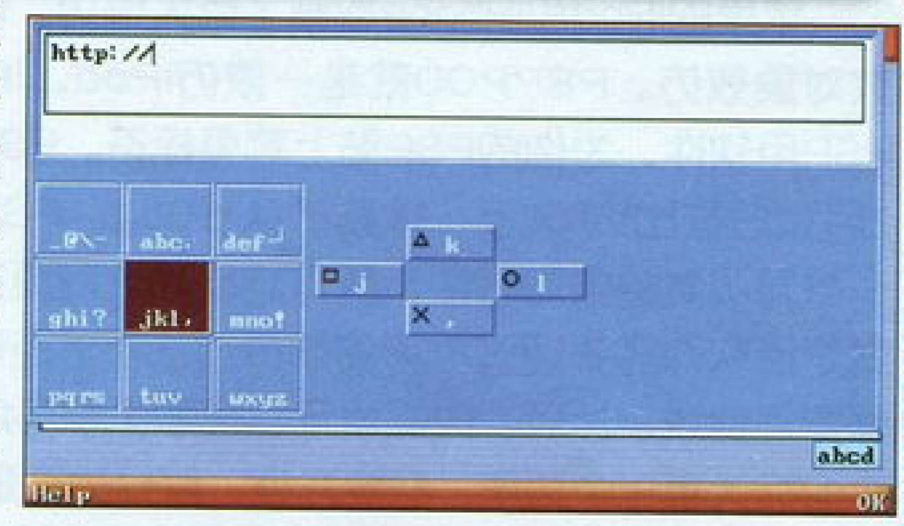
文 C.H.1. 编 宇轩

逛科技市场，发现维修笔记本电脑的地方竟然挂出了“PSP维修”的牌子。一时好奇，过去问问，才知道这所谓的维修并不是硬件维修，而是软件维修。技师GG对PSP硬件不太懂，但对软件却很在行，比如安装M3自制系统等等。因为收费便宜，只有20元左右，生意还不错的样子。没想到小小的PSP催生了新行当。下面看看近期的PSP软件新闻。

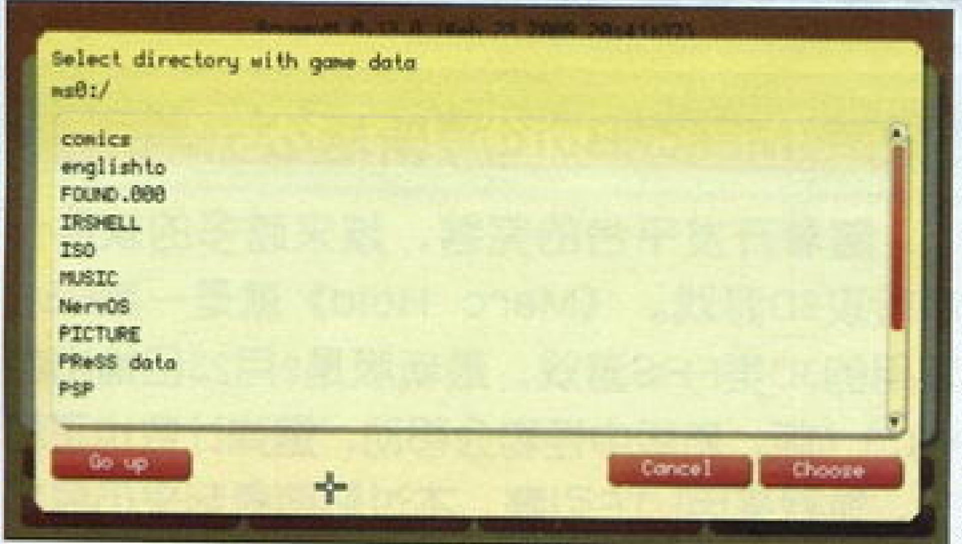
模拟器

PSPKVM新版发布

PSP用JAVA模拟器PSPKVM于3月1日发布V0.5.1版。新版可以在密码输入框中输入字符，修复了虚拟键盘的错误，解决了透明色渲染的问题，修正了虚拟解释器的错误。目前好玩的JAVA手机游戏不少，通过PSPKVM，我们可以在PSP上体验JAVA游戏的乐趣。注意，JAVA游戏尽量使用320×240像素分辨率的版本，否则在PSP上显示的画面尺寸太小了。

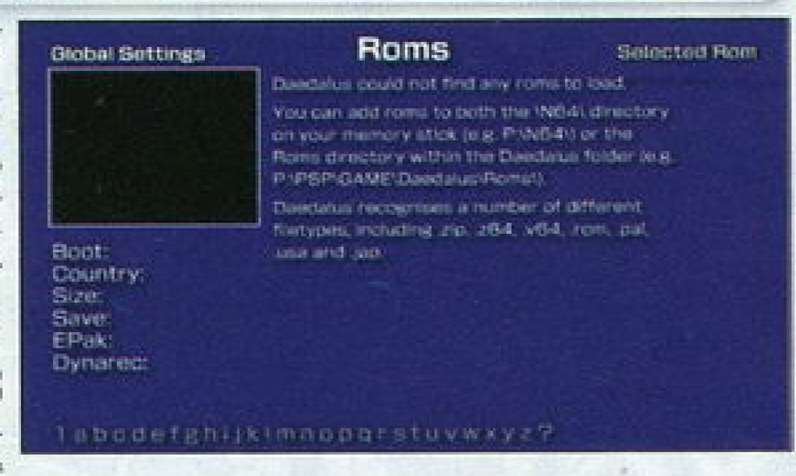


ScummVM新版公开



PSP上的老式电脑游戏模拟器ScummVM于2月28日推出0.13.0版。新版为Atari ST和FreeMint加入了MIDI驱动，音乐能正常发声了；支持自动保存存档；增加了载入按钮执行游戏，但并非所有的引擎都可以；加入了新的菜单界面；用户可以退出正在进行的游戏并选择其他游戏运行；新增对《7th Guest》、《Bud Tucker in Double Trouble》等游戏的支持。ScummVM是一款跨平台的模拟器，能够运行众多经典电脑游戏，不过在PSP上运行，操作要繁琐不少，毕竟按键还是无法替代鼠标的。

Daedalusx64新版推出



PSP上的N64模拟器Daedalusx64于2月28日发布Beta 2版。新版加入了自定义混合模式，增加了对LOAD_UCODE的支持，改进了音频代码，优化了渲染效果，修正了rom.ini文件中的存档类型。自从改名后，Daedalusx64的进步很大。新版Daedalusx64已经能快速运行多款N64游戏，像《马里奥兄弟64》、《马里奥赛车64》等。如果将跳帧设为2，这些游戏的运行速度基本接近全速，而且声音和贴图比较正常，不过也有不少游戏无法运行或者速度很慢。Daedalusx64让大家再次看到了希望，在PSP上爽N64游戏的日子估计不远了。

自制软件

PSP Filer新版放出



PSP上最好的文件管理器PSP Filer于2月27日迎来了V6.0版。新版修复了使用容量大于4GB的记忆棒时剩余空间显示错误的问题；对于大容量文件，能够以GB为单位显示容量；修正了5.0 M33系统中USB连接错误的问题；解决了CPU频率设定为333Mhz时虚拟键盘的错误。

PSPPOD新版公开

苹果的iPod和iPhone取得了巨大成功，也引来无数对象效仿。PSPPOD就是一款仿iPod、iPhone的PSP用软件，为你的PSP贴上苹果标签。PSPPOD于2月10日推出V1.4版，修复了众多Bug。PSPPOD是一款网页类的自制软件，所有功能通过网页实现，也就是说软件需要通过PSP的网页浏览器才能运行。PSPPOD巧妙地利用了网页的特性，能够实现游戏、计算、时间显示、搜索引擎等众多功能，而且界面非常漂亮。软件启动后，每个图标代表一个功能，但要注意，部分功能是需要联网的哦。

同人游戏



《Merc Roid》新版公开

随着开发平台的完善，越来越多的软件作者转攻3D游戏。《Merc Roid》就是一款PSP专用的3D类FPS游戏，最新版是2月23日推出的V0.3.5版，新版中怪物会移动，炮弹计数也正常了。游戏采用LTE引擎，不过贴图看起来仍很粗糙，用滑杆来控制准星，按△、×、□、○键向四个方向移动，按R键射击，按L键跳跃，按SELECT键则能够选择其他武器。

软件学院

PSP-3000也看电子书 PSP图片小说生成器使用教程

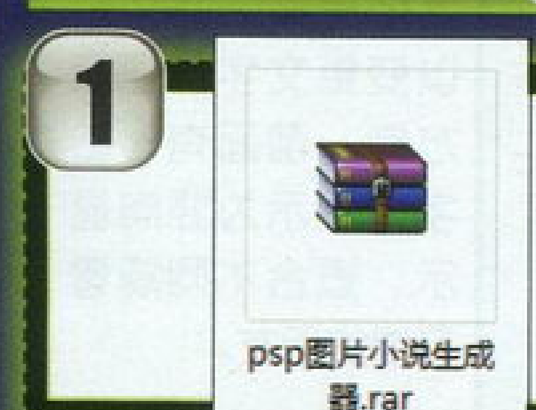
软件名称：PSP图片小说生成器
软件作者：WXPC
最新版本：V1.0
适用机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000

自去年末，各种PSP-3000破解的相关消息就层出不穷。破解者们吊足了玩家们的胃口，一会宣布发现某某漏洞，一会又放出能运行商业游戏的视频。玩家们望眼欲穿等了N个月，破解文件仍没发布。加上市面上的PSP-2000存货不多，翻新机盛行，玩家们只能选择没有破解的PSP-3000。没有了破解，没有了M33，难道PSP-3000只能一无是处吗？NO，NO。这不，国内玩家WXPC放出了PSP图片小说生成器，可以让你的PSP-3000拥有电子小说阅读功能。

顾名思义，PSP图片小说生成器是将文本转换为图片，然后通过PSP内置的图片浏览器观看。可能有些玩家会对此不屑一顾，图片自己转转不就可以了吗？又想错了。PSP图片小说生成器是一款完全傻瓜型的软件，能够自动按照PSP屏幕分辨率生成图片，而且还可以调节颜色和字体。生成图片的过程一气呵成，完全不用手动干预。下面让我们看看软件的具体使用方法。

快速上手

1



将本书附带的《口袋光环》光盘放入电脑光驱中，在光盘内“实用软件/PSP”目录下找到“PSP图片小说生成器.zip”文件并将其解压缩到电脑硬盘。

2

注册动态链接库

注册 | 如果运行程序提示：找不到RICHTX32.OCX的话，请点注册

PSP图片小说生成器使用Visual Basic编写，如果你的电脑没有安装Visual Basic控件，需要先双击运行“注册控件.exe”，然后点击“注册”按钮，程序会自动将名为的“richtx32.ocx”控件文件写入电脑系统。

3



双击运行“psp图片小说生成器.exe”运行程序。

4

进入PSP图片小说生成器主界面，由于是国人编制，所以菜单均为中文。



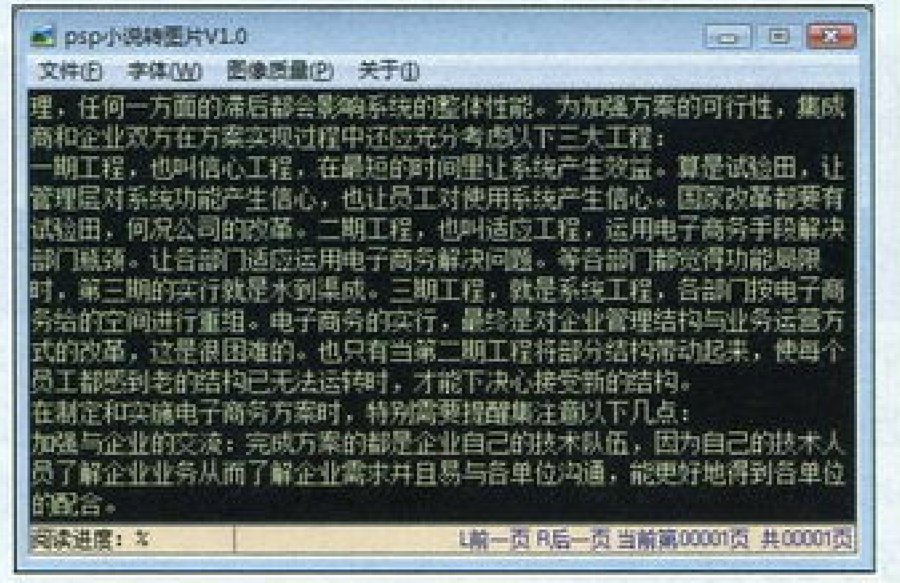
5



PSP图片小说生成器可以将TXT格式的文本转换为JPG格式图片。点击“文件”→“打开”选项，选择文本并打开。

6

程序主界面会显示文本内容，通过电脑键盘上、下方向键可以滚动文本。

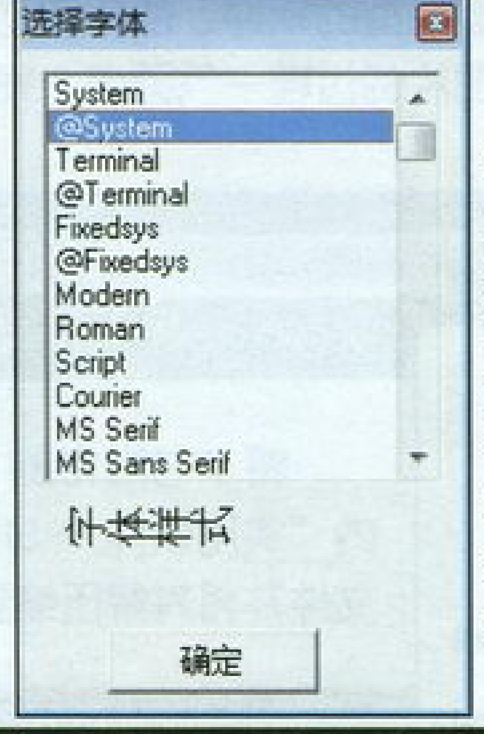


7



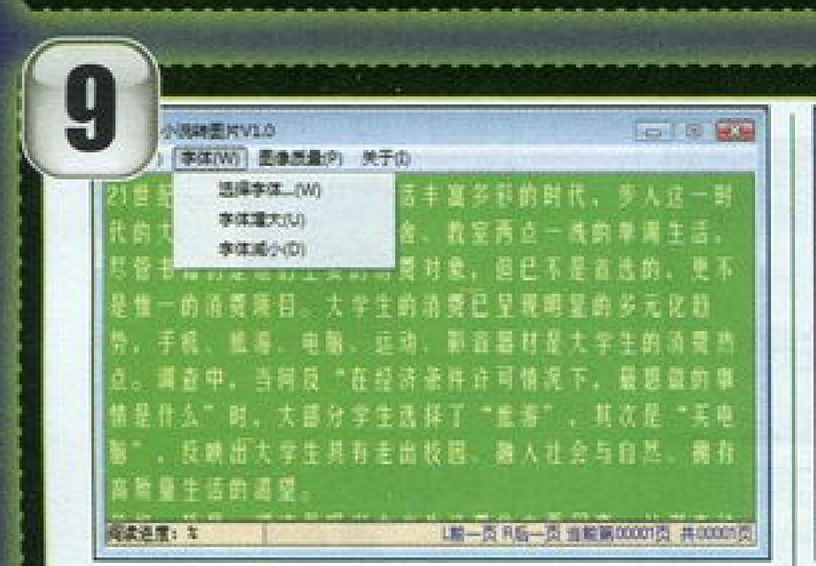
通过“文件”→“色彩选择”，我们可以为文本选择不同的颜色，当然也能够更换背景颜色。选择好后点击“完成”按钮。

8



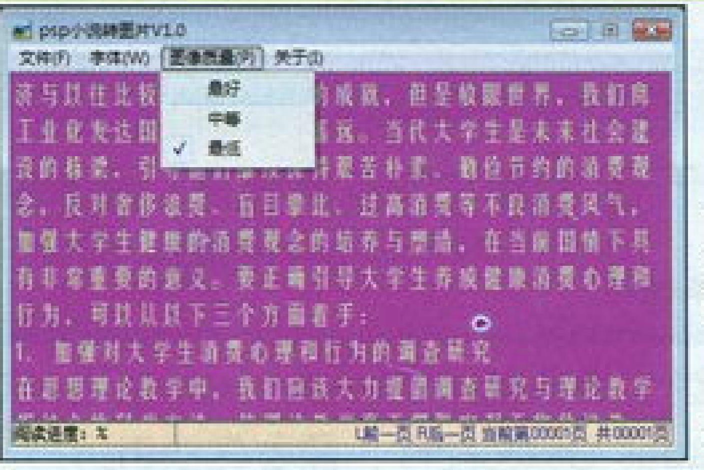
程序支持不同格式的字体，通过“字体”→“选择字体”选项更换。我们可以变更文字的显示方向，前面有@的字体表示为竖向显示，适合不同观看习惯的朋友。

9



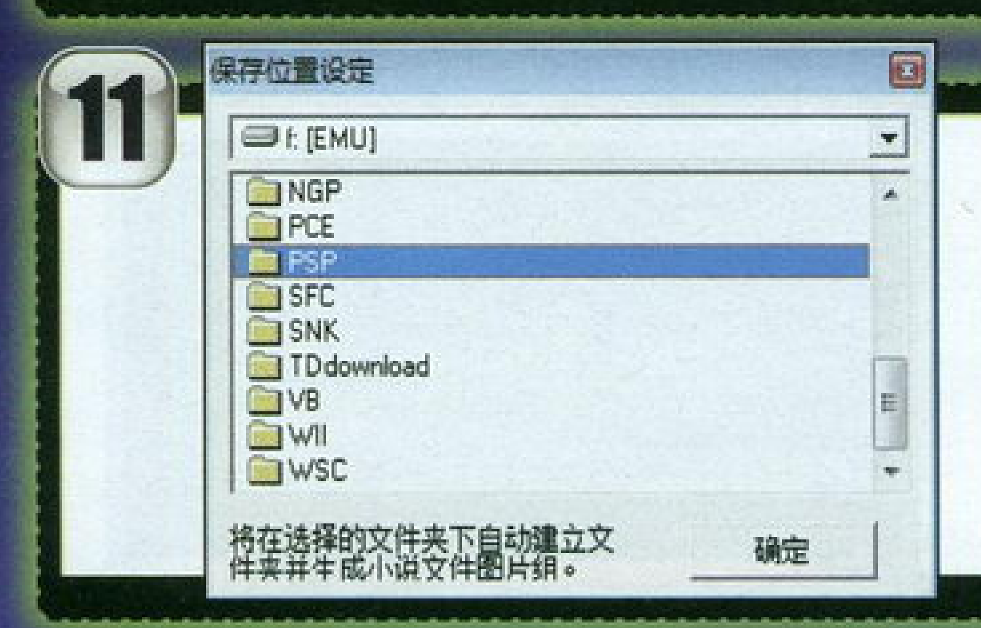
通过点击“字体增大”和“字体减小”按钮可以更改字体的尺寸。

10



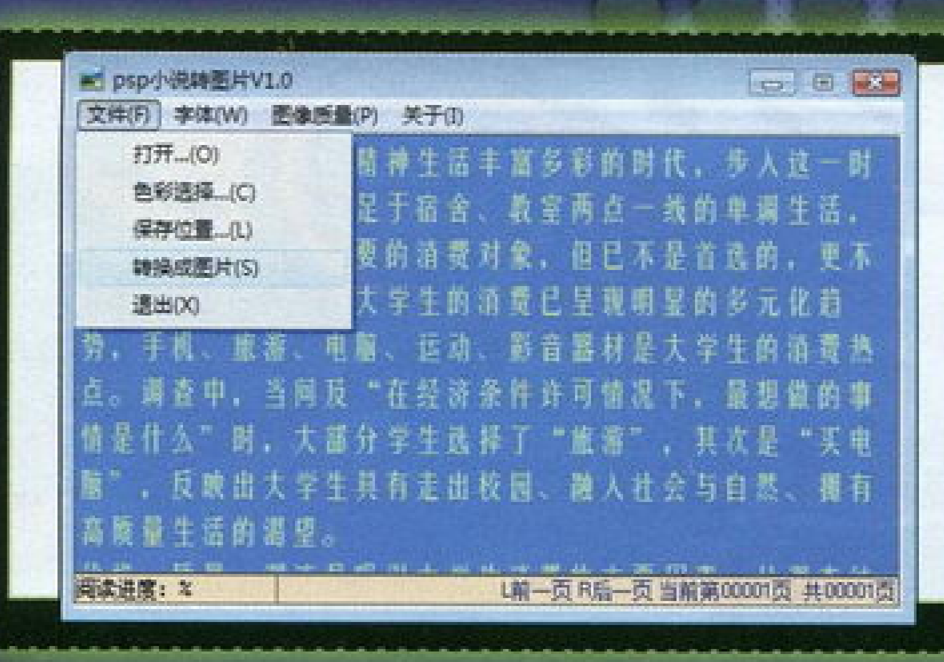
程序提供了三种等级的图像质量，在“图像质量”菜单中选择。生成的图片质量好，容量就要相应增大。如果记忆棒容量够大的话，建议选择“最好”。

11



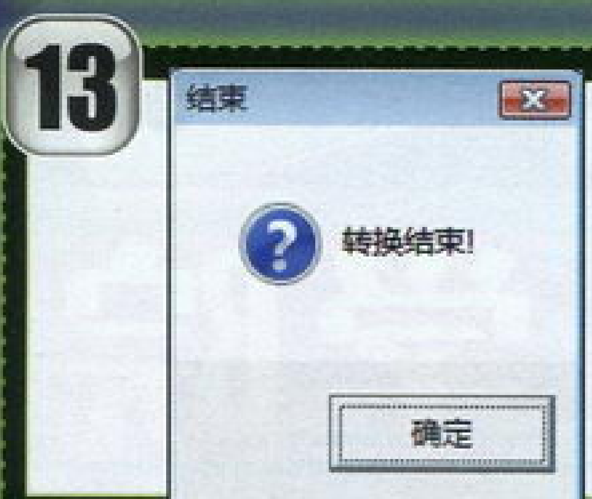
通过“文件”→“保存位置”选项可以更改图片的保存位置。

12



点击“文件”→“转换成图片”，开始将选中的文本文件转换为JPG格式的图片。

13

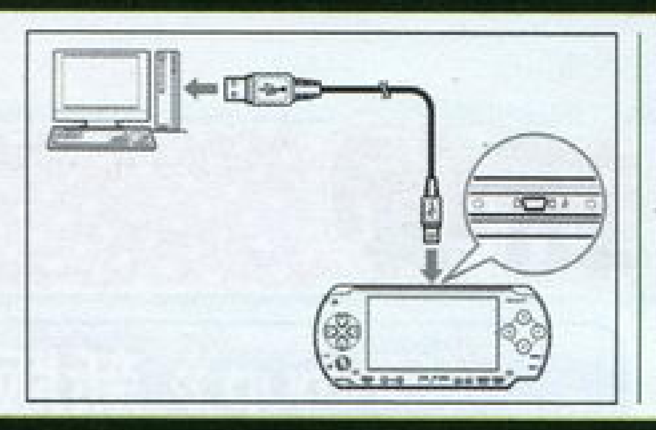


如果没有选择保存位置，默认保存在电脑硬盘C盘。转换完毕后，会弹出结束对话框，然后会发现对应的文件夹，所有生成的图片都放在该文件夹内。文件的名称与被选择的文本的名称相同。

安装指南

1

将PSP通过USB连线与电脑相连。





2

将文件夹拷贝到记忆棒PSP/PHOTO文件夹内。

3

打开PSP的图片浏览器，开始看书吧。

PSP图片小说生成器生成的图片，每一张中附带有当前阅读进度以及页码等信息，可以与电子书软件相媲美。当然，不仅仅是PSP-3000，PSP-2000、PSP-1000用户也能使用该软件哟。

市面上出现了不少低价移动上网卡，忍不住也搞了一个。330大元，包括USB接口的上网设备还有一张手机卡，内含10个月每个月10GB的上网流量。比较从前，移动上网资费动辄每月60、100元还不包括上网设备，这价格已经算很便宜了。不过速度没想象的那么快，虽然移动EDGE上网号称能达到400多KPS，实际上只有100-200KPS的样子，比宽带慢不少。想快速无线上网，还是等3G来临吧。

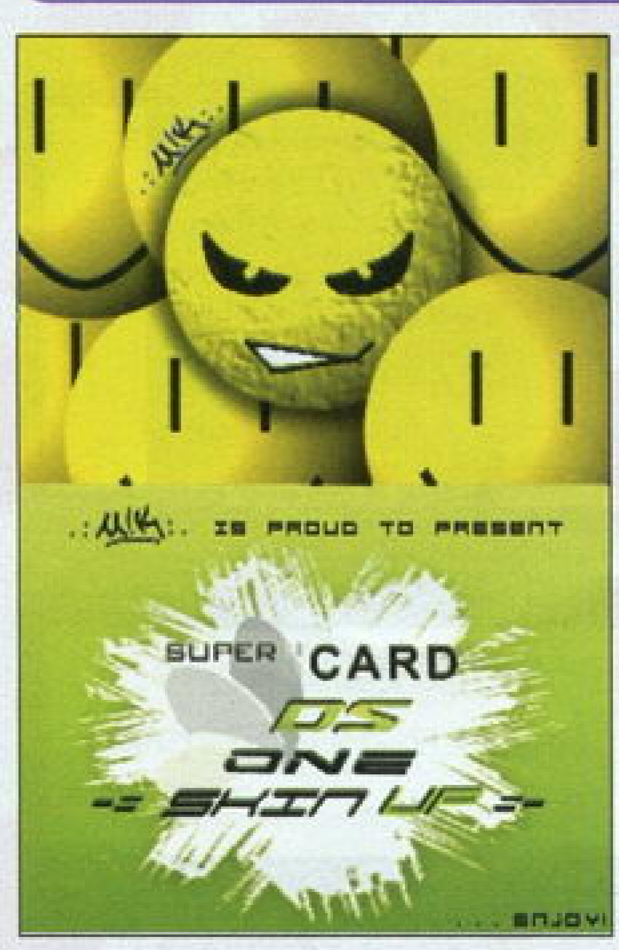


NDS软件学院

进入3月份，真正意义上的春天来了。倒春寒过去后，气温逐步回升，该脱掉棉衣了。春天可是出去游玩的最佳时机，选好地点，和朋友三五成群结伴去看看大自然吧。其实也不用跑得太远，仔细找找，附近的好景色不少呢，而且正好能充分利用周末一至两天的光景。下面先一起看看最近NDS软件业发生了哪些大事。

软件新闻

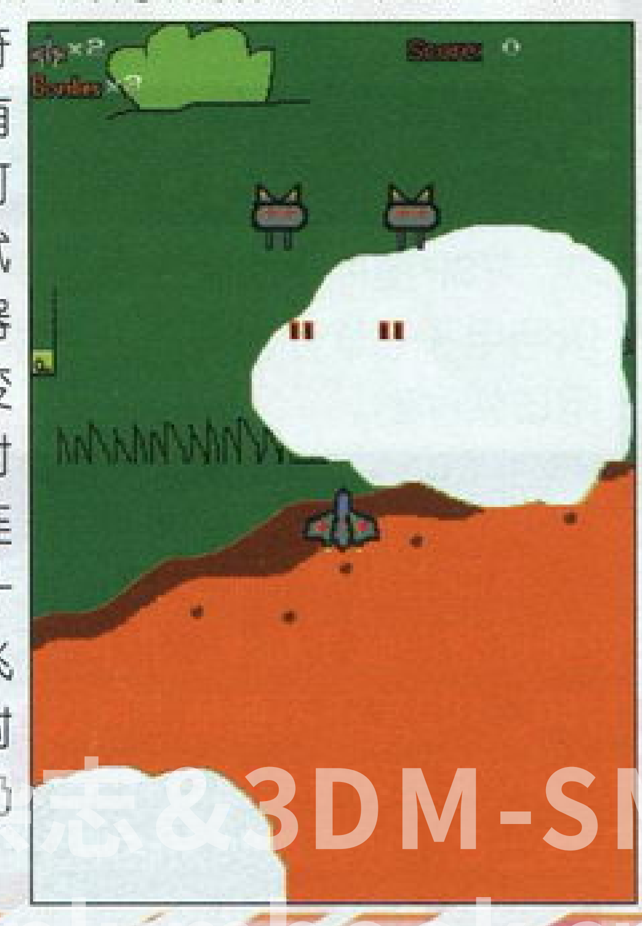
SkinUP推出



SCDS烧录卡的用户注意了，一款专门针对于SCDS的皮肤更换软件SkinUP于2月16日正式推出，首个版本是V1.0。SkinUP大大简化了皮肤更换操作，用户可以对10个以上的皮肤文件进行管理。对于存储卡内已经存储的皮肤文件，通过SkinUP可以进行拷贝、删除、剪切等操作。另外，SkinUP还能通过无线网络浏览并下载最新的皮肤文件，省去了通过电脑来回拷贝皮肤文件的烦恼。

《Shmup》新版发布

NDS上的射击游戏《Shmup》于2月21日发布V1.0版，加入了炸弹的设定以及敌机移动时的动画显示，敌机被攻击时还会闪烁。游戏分为两种模式，Paint模式中画面为手绘风格，ASCII模式的画面则比较独特，背景漆黑，所有场景以及飞机、子弹、敌机均由字符组成。游戏有两个级别可选，有三种武器，每种武器还有三段变化。游戏时上、下屏为连贯画面，用十字键移动飞机，按B键射击，按Y键扔炸弹。



myZoom新版发布



NO$GBA是电脑上最好的NDS模拟器之一，这点人人皆知，更有不少玩家通过它在电脑上体验NDS游戏的乐趣。myZoom则是NO$GBA的配套软件，可以将游戏画面放大，解决了使用NO$GBA运行NDS ROM画面过小的问题。myZoom于2月22日推出V1.8.35版，解决了若干Bug，并能够运行于NTFS格式的硬盘分区上。myZoom需要配合NO$GBA才能运行，初次运行需要选择NO$GBA主程序所在路径。游戏时，在下屏游戏画面上点击右键可以调出功能菜单进行选项设置。 myZoom不仅仅是将游戏画面放大这么简单，还具有单/双屏显示、多显示器切换、画面旋转等功能。myZoom还具有外壳选择功能，比如玩家可以选择一款NDSL形状的外壳，游戏起来更有真实感。

《Reality Game》新版发布



足足有两年没有更新的NDS益智游戏《Reality Game》于2月18日发布V0.6版。新版加入了左手模式并修复了众多错误。《Reality Game》内置了小游戏，包括扑克牌、国际象棋、围棋等。游戏支持触控操作，点击右上角的games图标可以进入游戏选单。

《魂斗罗》 for DS推出

模拟器一直是NDS的软肋，无论是掌机还是家用机的模拟器，都不尽如人意，远远赶不上PSP。好在自制软件作者们并没有放弃努力，这不又有一款全新的NDS用FC模拟器出炉了。模拟器的名称叫《〈魂斗罗〉 for DS》，不要觉得奇怪，那是因为程序采用的是模拟器与游戏ROM打包的形式推出，内置了三个《魂斗罗》游戏，分别是《魂斗罗》、《最终任务》以及《赤影战士》。后两个游戏，相信大家不会陌生，普遍称它们为《空中魂斗罗》和《水上魂斗罗》。

模拟器运行后，进入游戏选择界面，上屏显示时间、日期还有月历表，类似NDS的系统主界面，下屏则显示游戏菜单，直接点击游戏名称或用十字键移动光标再按A键可以启动游戏。进入游戏后，上屏依旧显示时间信息，下屏则显示游戏画面。游戏中的十字键、A、B键以及START、SELECT键则与NDS按键一一对应。模拟器由国内玩家火精灵开发，内置的模拟器是infoNES。infoNES是一款开源FC模拟器，在苹果iPhone、摩托罗拉E680等手机上都能找到它的身影。被移植到NDS上的infoNES采用C语言编制，所以运行效率没有采用汇编语言编制的NESDS高。游戏运行时略微有些慢，而且也没有声音。据作者透露，因为声音太难听，索性去掉了对声音的模拟。模拟器目前只能运行内置的三个游戏，无法运行其他FC ROM，期待作者日后能推出带声音的独立版本。

本来购买的住房是精装修，但买时头脑发热，觉得开发商装修质量不好，决定自己装修，自己买料，自己找工人。等开始装修了才知道，这是件多么繁琐的事情。自1月份以来，就天天向建材市场跑，了解材料的价格。2月份过年后，开始找工人施工，还得经常去现场盯着，那叫一个累啊。不过，也是有收获的，学到了不少装修知识，彻底脱离装修盲状态。



《天诛4》的流程虽然只有短短10关，不过玩家若要实现全隐藏要素开启、全关卡S级评价达成的完美通关目标还是要耗费大量的时间。继上辑的完全攻略后，本次为大家奉上游戏的相关研究，内容包括片手业任务指南、地图残片取得位置一览以及游戏的各种心得技巧，OK，Let's Begin!

天诛4				
天诛4				
PSP	From Software	ACT	2009年2月12日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

文 Alucard
编 羽纹
美编 Juxi



MISSION 01 阴の领域

成功条件	暗杀浪人武士
失败条件	主角死亡
时间限制	3：00

要点解说 首个训练任务，难度非常低，玩家只需依靠左侧墙根的黑暗环境慢慢走过去就能从对方背后下手。如果想进一步节约时间的话还可以直接用加速跑跳跃将目标强行忍杀掉。

MISSION 02 疾风

成功条件	暗杀铠武者
失败条件	主角死亡
时间限制	3：00

要点解说 先潜入前方的草丛中，然后连续向左使用三次疾风行接近目标，此时就会出现可忍杀的提示。

MISSION 03 火消し

成功条件	暗杀浪人武士
失败条件	被敌人发现
时间限制	5：00

要点解说 拾起地面放置三法竹熄灭前方的火把，之后利用人为制造出的暗黑阴影潜行过去将浪人武士忍杀。

MISSION 04 物かつぎ

成功条件	到达指定地点
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

04:05

要点解说 抬起地图画面中的木箱放在墙边，以此登上墙壁。沿着墙檐快速移动到出口位置即可。途中的三个敌武士可以从墙檐上跳下来进行连续忍杀。

MISSION 05



成功条件	暗杀浪人武士
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

要点解说 推动场景中的木箱到右上角角落里，然后踩着箱子攀上屋顶并直奔出口，那里有一名正在打盹的敌武士，靠近了直接忍杀即可。

MISSION 06 梁の上

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	8：00

要点解说 攀上房梁对场景中的三名敌武士进行吊杀，在狭窄的房梁上行走时用侧行来改变方向会比较容易（L+滑杆对应方向）。

MISSION 07 角张り付き

成功条件	到达指定地点
失败条件	主角死亡
时间限制	8：00

要点解说 正前方有一名铠武者向我方步步逼近，先吸附到墙角上躲开对方的视线，待其走远后落地并移动到第二个拐角里，此时再次吸附到墙角上躲避往回巡逻的铠武者，接下来就能直奔终点了。需要注意的是铠武者转身后通常还会下意识地把头扭回来查询下身后的情况，如果玩家一见对方转身就跟上去的话就很容易被其逮个正着。



MISSION 08 必杀

成功条件	到达指定地点
失败条件	主角死亡
时间限制	8：00

要点解说 用来练习各种忍杀技巧的一关，对于初始出现位置前方的敌人可站在木箱上从高处落下袭击处理掉，其余的没啥难度，一路疾风杀和连续忍杀即可通过。

MISSION 09 手里剑必杀

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

要点解说 非常简单的一关，用手里剑可以轻松忍杀掉站在池塘边、水井边、火堆边以及爆药桶边的四个敌守卫，最后再转过去忍杀掉在地图左上角落里打盹的守卫。

MISSION 10 剑术

成功条件	暗杀轻足武士
失败条件	主角死亡
时间限制	——

要点解说 一场兵刃战，根据连续技的箭头提示正确输入指令就能在一回合内将对手干掉。

MISSION 11 东忍流 鬼疾风

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

要点解说 同样是训练疾风杀的任务，前面两个敌武士都很容易对付，留意左上角的铠武者，利用心眼观察对方的视线，这样才能安全地隐藏到左下角的草丛中靠近进行忍杀。另外，从本关开始可以使用彩女了，方法是在选择任务的菜单下按L、R键进行角色切换。

MISSION 12 头上の鬼

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

要点解说 任务里的两名敌人在对角线上进行巡逻，任务开始后要快速向左侧移动并吸附在角落的墙上，这样当其中一名守卫移动过来时就能进行忍杀，剩下一个就很好对付了。另外本关也可以采用强行忍杀的方式来通过，方法是在任务开始后加速右行过拐角并跳跃靠拢敌人就会出现强行忍杀的提示。

MISSION 13 猫の眼で隠密を暴け

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	8：00

要点解说 先放出身上的忍猫将桥对岸的手里剑拾回来，之后用它解决掉隐藏在草丛中的敌忍者即可（一共有六名）。在控制忍猫取得道具时可顺便确认下敌忍者们的大概位置，这样接下来就会很轻松了。

MISSION 14 災いを運ぶ娘

成功条件	暗杀权平金藏
失败条件	被敌人发现
时间限制	10：00

要点解说 拾起门口的毒药并将其投入酒坛里，等待女盛去给权平金藏喝下后对方就会毒发身亡。注意投毒时不要被侍女发现，否则要浪费大量时间等待她们解除警惕从而导致评价降低。



MISSION 15 忍者の夜釣り

成功条件	到达指定地点
失败条件	主角死亡
时间限制	8：00

要点解说 吹灭面前的两盏烛灯并用身上的钓竿将铠武者旁边的钥匙拉过来，接下来用它打开右侧的大门就能过关。

MISSION 16 壺の中の忍び

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

要点解说 利用场景中的多个水缸慢慢靠近敌人进行忍杀，注意敌守卫是不会动的。另外还有一种方法就是算好守卫转身的时间差用加速跑跳跃的疾风杀来解决对方，这样操作难度稍高但可以节省大量时间。

MISSION 17 地中の鬼

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 同样没难度的一关，任务开始后先用爪钩打开地面的榻榻米并藏身进去，等三名铠武者相继靠近后便能实现忍杀。



MISSION 18 連続必殺

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 任务开始后先沿外屋的走廊下缘爬到尽头，然后迅速进入右侧的阴影区域就能对面方三个聚集的敌武士进行连续忍杀；剩余两人在初始出现位置左侧的房间里，从后方悄声接近便可连续忍杀。

MISSION 19 野武士の反乱を食い止めよ

成功条件	暗杀黑川信藏
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 先用手里剑忍杀掉站在火堆前和守在桥上的三个敌人，过桥后右侧的草丛中还有一名守卫，同样用手里剑忍杀掉。最后用疾风杀来对正在酗酒的黑川信藏下手。

MISSION 20 绝体绝命の战い

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	——

要点解说 限定使用彩女进行兵刃三连战，注意防御敌方攻击时不能出现任何闪失，否则就会导致任务失败。



MISSION 21 三大商人を暗杀せよ

成功条件	暗杀恶德商人
失败条件	被敌人发现、杀掉侍女
时间限制	10：00

要点解说 暗杀三名商人的任务，先拾取地上的毒药毒杀喝酒的那个；接下来进入左侧房间从背后突袭靠墙的那位；最后利用该房间角落里的木柜攀上房梁，以吊杀的方式解决剩余的那位。注意在整个任务过程中都不要对屋里的任何一名侍女下手，否则任务强制失败。

MISSION 22 こっそり鬼

成功条件	全灭敌人
失败条件	被敌人发现
时间限制	8：00

要点解说 先进入左侧的墙根利用黑暗进行掩护，等不断向前巡逻的敌守卫靠近后使用忍杀将之解决掉。之后对前方剩余的、聚集在一起的三名守卫投掷任务初配给的“鬼哭玉”即可实现清屏。

MISSION 23 狙击领域

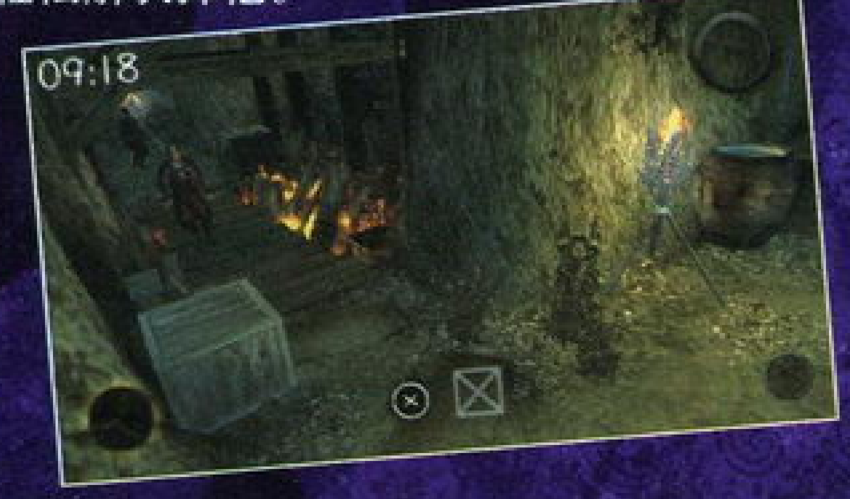
成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 本场景中的三名敌狙击手因视线范围超广而非常棘手，首先拾取前方地面上的烟玉投向离我们最近的那名狙击手（投掷的时候要尽可能地贴着门线，稍微站出去一点就会被对方察觉），成功干扰对方视线后立刻上前进行忍杀。之后立马向后紧急回避并伺机进入右侧的房间，捡起里面的烟玉投向剩余两名狙击手的站位中央，最后使用连续忍杀把这两人干掉。

MISSION 24 绝体绝命屋敷

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 一出来先不要动，使用身上携带的忍布隐藏自己，一直等到时间还剩8分钟左右时场景中就会有两名铠武者靠得比较拢并背对玩家，使用连续忍杀将他们解决掉后再冲到画面尽头对付最后一名铠武者，利用熄灭烛灯后制造出的黑暗环境能轻松解决掉他。



MISSION 25 にゃんにゃん大作战

成功条件	到达指定地点
失败条件	被敌人发现
时间限制	10：00

要点解说 在通过前面几个难度较大的训练后，终于迎来这个相对简单的训练。这个任务没有特别需要注意的地方，使用忍猫去拾取钥匙和鬼哭玉，接下来打开右侧的大门并炸死拐角处的守卫就能大摇大摆地向出口方向前进。

MISSION 26 清浊の六忍

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 场景中有六名敌忍者，第一名在初始位置的左上角，第二名趴在进洞穴左侧的墙上，第三名在进洞穴右侧的木梁上，第四名埋伏在洞穴最后一个石柱的背后，第五名守望在洞穴出口上方，第六名在洞穴出口外侧一处被木板挡住的草丛里。除开第四名忍者要从侧面靠近进行忍杀外，其余的都能直接用手里剑秒掉。

MISSION 27 浪人宿を突破せよ

成功条件	到达指定地点
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 本关的空间范围很大，场景内有三名铠武者来回巡逻，另外在多个拐角处都放置有爆药桶。不过要注意的是铠武者的正常巡逻路线并不在爆药桶附近，这里需要想办法引起对方警惕（用跑步声惊动对方或是向其投掷手里剑均可）使其靠近爆药桶，如此一来就能引爆，轻松将他们炸死。

MISSION 28 午后巡回武士五目

成功条件	全灭敌人
失败条件	被敌人发现
时间限制	5：00

要点解说 难度不高的一关，用手里的钓竿将站在池塘边和火堆边的敌守卫一一忍杀即可，惟一要提醒玩家的是可活动范围较狭窄，注意别被旁边熊熊燃烧的火堆引火上身。



MISSION 29 一石三鸟の知惠

成功条件	暗杀野武士
失败条件	被敌人发现
时间限制	10：00

要点解说 本关的侍女非常多，她们交叉的视线会给我们带来诸多阻碍，速战速决是这个训练的关键。任务开始后拾起地上的三法竹和鬼哭玉，用三法竹熄灭前方的两个火把，此时借助墙根的黑暗环境忍杀掉那名向前巡逻的敌武士，接下来站在原地别动，摸出鬼哭玉投向前方的爆药桶，这样就能解决掉剩余的两名敌人了。

MISSION 30 穷鼠 手里剑を投げる

成功条件	全灭敌人
失败条件	被敌人发现
时间限制	8：00

要点解说 训练手里剑忍杀的一关，由于只配给了与敌人数目一样枚数的手里剑，因此必须保证杀敌的精准性。本关的三个敌人会缓缓向桥上移动，只有当他们走到桥边缘上时才可以用手里剑进行忍杀。另外还要提醒敌人是陆续上桥，杀的时候请保持好前后距离，别惊动到对方。

MISSION 31 多头物成を暗杀せよ

成功条件	暗杀多头物成
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 先躲入右侧的草丛中伺机将巡逻至此的敌忍者忍杀掉，此时不要进入前方的门，因为门后埋伏着忍者，搬动一旁的木箱到围墙处，利用木箱爬到内院，先攀上房梁吊杀在拐角处巡逻的忍者，之后绕行到之前有忍者埋伏的门前将其干掉并

回收手里剑，接下来再度攀上房梁，用手里剑忍杀掉在房梁上蹲着的忍者后就能放心地去清理多头物成了。

MISSION 32 荷马车强盗を镇压せよ

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 拾取右侧的小石头从远处忍杀掉正面悬崖边的守卫，之后走到原来守卫站的位置用心眼观察悬崖外缘的情况，在确定平台落地点后跳下去袭击下方的守卫并拾取小石头，接下来返回大路从背后忍杀站在马车前的守卫并拾取另一块小石头，最后用搜集的两块石头忍杀掉站在高台上和站在木桥前方的守卫即可过关。

MISSION 33 反乱分子

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 任务开始后攀上房梁吊杀掉前方拐角处的两个敌守卫，之后进入房间钻到右边桌子下并迅速向左边桌子翻滚，从这里爬出来后就利用角落里的木箱上屋顶，沿屋顶通路下来后就能来到有三个敌守卫的房间，从后方靠近以连续忍杀毙之。接下来走到隔壁屋上屋顶，走到通路的尽头跳下来将最后一名守卫忍杀。



MISSION 34 铁壁の桥を超えよ

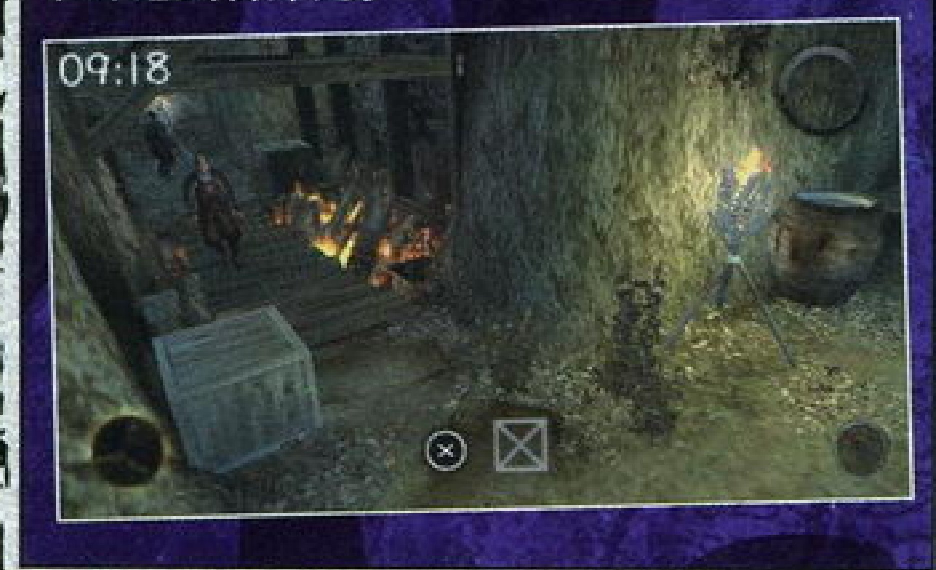
成功条件	暗杀铠武者
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 从草丛里出来将离我们最近的敌武士忍杀，然后立刻向后紧急回避重新潜入草丛中，等对面的敌人转身后加速跑过去进行忍杀，拾取地上的苦无将站在桥边的两名守卫解决掉，然后等待对面的守卫走过来，先别杀他，对方的巡逻路线正好挡住了铠武者的视线，让其走到铠武者旁边后再冲上去使出连续忍杀。如果觉得这样难度太大的话也可以捡起忍者刀在兵刃战中将铠武者击败以过关。

MISSION 35 敌势の进军を食い止めよ

成功条件	全灭敌人
失败条件	被敌人发现
时间限制	10：00

要点解说 首先迅速冲到右侧的水缸中藏身并忍杀掉径直走过来的守卫，接下来回到初始出现位置吸附到角落的墙壁上等待从左侧靠近的守卫自投罗网，用对方掉落的手里剑将正前方的守卫忍杀（等他走到火把前时方可），最后再走到火把前捡起鬼哭玉将场景中的铠武者炸死。



MISSION 36 拔け忍の始末

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	10：00

要点解说 房屋外侧有两名敌忍者，一名隐藏在拐角处的草丛中、一名在有爆药桶的通道上巡逻，都可以轻松解决。在搞定这些杂碎后就进里屋，注意这里入口上方的房梁蹲着一名敌忍者，调整好自己的位置用手里剑进行忍杀。版面里剩余的两名敌人都在很明显的位置，其中守在内屋的那个必须攀上房梁进行吊杀才行。

MISSION 37 地下牢に响く娘の喘ぎ

成功条件	暗杀权平金藏
失败条件	被敌人发现、杀死侍女
时间限制	15：00

要点解说 场景内一共有三名来回移动的侍女，使用忍布避开侍女的视线，然后进屋忍杀掉权平金藏即可。实际上完全不用理会第一名侍女，由于她和权平金藏所在房间相隔太远，直接从她身边冲过去在目标房间旁边用忍布掩护自己，等警戒结束后便可找机会下手（本任务的失败条件有BUG，被侍女发现并不会导致Game Over）。

MISSION 38 战栗の宴

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	5：00

要点解说 没有丝毫难度的一关，使用疾风行钻到桌子底下将三名盘膝而坐的敌武士逐一忍杀掉即可。还有一种比较邪道的攻略法就是直接用加速跑跳跃急速接近对方，然后系统就会出现强行连续忍杀的判定，只要按键正确就能瞬间将对方三人放倒。

MISSION 39 战いの果てに

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	——

要点解说 兵刃四连战，对手是野武士×3、铠武者×1，这里不再赘述。



MISSION 40 归ってきた多头物成

成功条件	暗杀多头物成
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 比较麻烦的一关，先在草丛中待机等面前的守卫转身后立刻从背后上去忍杀，拾起地面的鬼哭玉炸开左前方可破坏的墙（用心眼来确认），此时里面的敌人会有所警惕，躲在草丛中等对方解除警惕后再进去，沿途杀掉四个守卫取得忍者刀，这样上去和暗杀目标多头兵刃战单挑取胜即可过关。另外还有一个方法就是去拾取房屋小角落里的石头，用它引爆爆药桶炸死多头物成也可。



MISSION 41 严重警护の商人暗杀

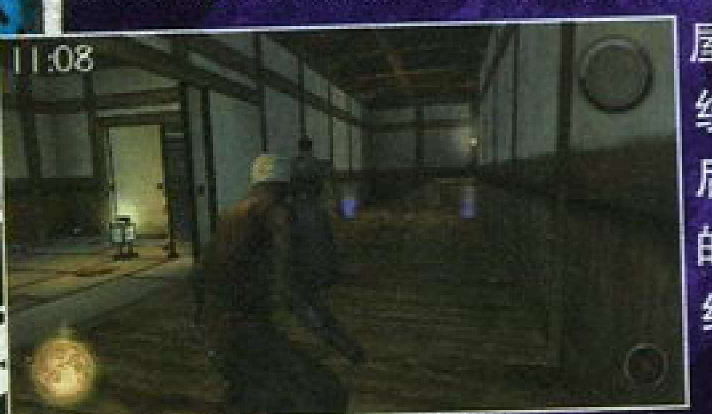
成功条件	暗杀权平金藏
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 先进入右侧的房间取得苦无，然后在房间里待机等铠武者进门，这样引爆旁边的爆药桶就能炸死铠武者和另外一名守卫，捡起地上的钥匙和对面房间里的三法竹并返回取得苦无的那个房间，用钥匙开门后先熄灭前方的火把，然后左行，路上有一守卫和一铠武者，抓住铠武者往右行、守卫向前巡视的时机进行忍杀，难度稍大。最后再上楼从后方干掉正在酗酒的权平金藏。

MISSION 42 飒爽と、主のもとへ

成功条件	到达指定地点
失败条件	杀死敌守卫、主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 难度最高的一个训练任务，一开始先攀上房梁并移动到门口，等这里的两个守卫目光向外时跳下去并马上隐藏到桌子底下，用心眼观察桌子旁边守卫的动静，待其转身朝里巡视时立刻爬出来利用角落的木箱爬上屋顶，一路狂奔到尽头并跳下，注意屋内敌人的视线从其身边悄悄溜过并进入里屋，接下来绕开门口最后一个守卫的视线直奔终点。



MISSION 43 铠地狱

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 任务开始后加速向右跑，用跳跃杀干掉那里的铠武者，之后靠着回字形的墙迂回从背后接近巡逻至此的铠武者并忍杀。在回收地面散落的烟玉和三法竹后往右上行，躲在水缸中等这里的铠武者转身后从背后突袭，然后拾起地面掉落的手里剑。至于坑道对面的铠武者，可用烟玉夺去其视力后再下手。最后是站在爆药桶旁边的多头物成，用手里剑引爆炸死对方即可（这里也可用三法竹将火把熄灭，然后借助黑暗区域直接靠上去忍杀）。

MISSION 44 菊姫を守りぬけ

成功条件	全灭敌人
失败条件	菊姬死亡、主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 先从二楼跳下来躲在木箱后，此时前方的三个守卫会依次向玩家走过来，他们的先后顺序是右、左、中，利用疾风行在木箱后急速移动将对方逐一忍杀掉（这里要提醒，敌人的出发时间间隔不定，有可能出现三个敌人几乎同时向这边走来的情况，用S/L大法来避免），之后迅速移动到前方的花台前忍杀掉两名往菊姬靠拢的敌忍者就能过关，敌忍者的出动顺序是先右后左。

MISSION 45 关谷と五人の忍

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 任务开始后迅速前冲忍杀一个巡逻的敌忍者，之后后退并用手里剑瞄准最左侧的草丛，这里埋伏着一名忍者。解决掉这两人后进屋，注意拐角处的墙上吸附着敌忍者，无法进入。此处只能将搬动木箱到墙边垫脚翻越围墙进入内屋，注意进门处有敌忍者巡视，仍然利用其转身的短暂时机进行忍杀。最后攀上房梁用手里剑解决掉之前吸附在墙角的忍者、趴在房梁上的忍者以及坐在爆药桶旁边的关谷直忠。

MISSION 46 难攻不落要塞

成功条件	到达指定地点
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 用手里剑忍杀掉站在高处瞭望的狙击手，注意对方尸体掉落下来会惊动到下方的敌人，此时迅速躲到旁边的水缸里等待对方解除警惕并伺机将其忍杀。接下来用手里剑秒掉站在悬崖边和池塘边的守卫并取得忍者刀、钥匙和黄铜钥匙。原路返回到初始出现位置，打开大门拾取里面的忍猫，控制小家伙钻进最初杀死狙击手位置的下方洞口里取得两枚“火遁手里剑”，用这个法宝解决掉守在出口处的铠武者和狙击手就能通过。



MISSION 47 百兵卫武士团 见参

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	——

要点解说 没啥多说的，兵刃五连战，玩到这里的玩家相信都能轻松拿下。



MISSION 48 乡田城陷落

成功条件	全灭敌人
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 先回行拾取掉落在地面的忍者刀，之后前行躲在左侧的水井边，等面前的守卫靠拢铠武者，这样铠武者的视线会被阻，冲上去使用连续忍杀。完成后进入内屋，这里的两个守卫都很好对付。关卡最后的铠武者和武士要稍微麻烦点，同样是利用视线受阻的特性采用连续忍杀来解决。实际上本关一开始就能拾取忍者刀，如果不追求评价的话一路的敌人都用兵刃战解决掉也能通过。



MISSION 49 多头物成の最期

成功条件	暗杀多头物成
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 先躲在初始出现房间的墙壁处，伺机忍杀在附近巡逻的铠武者。之后钻进左下角的小洞中解决掉守卫取得钓竿和钥匙。出来后先用加速跑跳跃忍杀掉守卫，之后迅速向后紧急回避并拿出钓竿，等前方的铠武者移动到火把前就用钓竿将其拉到火把前烧死。接下来进入右边的仓库拾取忍者刀，用钥匙打开多头物成所在房间的大门，进去兵刃战解决掉对方即可。



MISSION 50 最后の天诛

成功条件	暗杀铠武者
失败条件	主角死亡
时间限制	15：00

要点解说 先用钓竿忍杀掉最初向火堆靠拢的铠武者。进门后先隐藏到右侧的草丛中忍杀掉来回巡逻的铠武者，对于静止不动那个要依仗草丛连续使出三次疾风行便会出现疾风忍杀的提示。接下来将刀插在前方的墙上以此攀上墙壁，用高空下落奇袭的方式解决掉在通路里巡逻的铠武者。左边的木箱下面压着一枚烟玉，舍弃忍布取得它后用毒药融开大门，用烟玉迷惑里面铠武者的视线后趁机进行忍杀。对于场景中的最后一个铠武者可以捡起门口掉落的忍者刀直接冲上去发动兵刃战解决掉，亦可搬动外面的木箱放置在房间左侧深处，借此攀上房梁进行吊杀。





全地图残片取得地点一览



地图残片散布于每个关卡的某些场景中，有些显而易见、有些则位于隐藏道路中，不易被玩家所发现，在本篇模式和里·天诛模式中将地图残片集齐可以开启不同的隐藏要素，下面将全地图残片的拾取位置公布如下，希望能对那些追求完美通关的玩家起到作用。

本篇模式

STAGE	AREA	必要忍具	详细说明
1	区域1的隐藏道路	爪钩	借助爪钩翻越最初守卫所面对的那堵墙能进入特别路线（这里的两个场景在通常游戏情况下都不会出现），在第二个场景需要用钥匙打开的房间里。
1	6	—	房间外缘的砂地上，旁边有一尊石像。
2	1	鬼哭玉or忍猫	使用鬼哭玉炸开初始出现位置左上角的门，在里面有敌忍者埋伏的房间里；又或直接操纵忍猫将地图残片叼出来。
2	3	—	中庭内侧的房间里，利用角落的木箱攀上高台后在深处的一间封闭小屋里找到。
3	1	—	在地图下方有一个小箱子挡住了秘道，将箱子搬开并爬进去可以取得地图残片。
3	4	—	在二楼使用烟玉对付三个盘膝而坐的守卫的房间里。
4	2	—	距离出口位置不远处、货物车的旁边。
4	3	—	庭院中央的拱桥上。
5	1	—	出口右侧的悬崖边，有铠武者把守，先要依靠场景外侧的横木不断摆荡接近对方并予以忍杀后才能安全取得。
5	2	—	出口右侧河对岸，利用加速跑的跳跃从断桥上跃过去才能取得。
6	2	忍猫	在三个忍者埋伏的场景前方有一扇门，门的右下角有个小洞穴，控制忍猫去将地图残片叼出来。
6	3	忍猫	出口方向狭窄通道的左侧有小屋，需要控制忍猫从下方的小洞穴钻进小屋里将地图残片叼出来。
7	1	忍猫	初始出现位置左侧石像旁的小隧道里，需控制忍猫钻进去将地图残片叼出来。
7	5	忍猫	地图中央第二间房屋的下方有个四格通道，控制忍猫从通道口钻进去将地图残片叼出来。
8	2	—	左上角房间的地上。
8	7	—	STAGE1暗杀对象权平金藏所在的大房间内。
9	1	爪钩	利用爪钩攀上左侧的山崖，然后移动到山崖尽头就能发现地图残片。
9	2	—	道路尽头的铠武者身后。
10	2	—	场景右侧的房间里，注意要先将这里隐藏着的敌忍者杀掉才能安全取得。
10	5	—	在右侧被大火封锁的道路尽头散落地图残片，利用钓竿将其拉过来即可获得。

※将力丸篇中的所有地图残片集齐后可以获得特殊忍具“忍刀·十六夜”（力丸专用），其特效是在兵刃战中忍杀对方的话会使其尸体着火；另外勉强防御时刀并不会产生消耗。

※将彩女篇中的所有地图残片集齐后可以获得特殊忍具“忍刀·鬼火”（彩女专用），其使用效果与十六夜完全相同，不过两者的外形有不小差异。



▲两把特殊忍者刀在游戏中的实际作用只能用一般般来形容。

里·天诛篇模式

STAGE	AREA	必要忍具	详细说明
1	区域1的隐藏道路	爪钩	残片的取得位置同本篇模式。
1	区域1的隐藏道路	爪钩	在特别路线的第二个场景里，这里有一处角色步行在上面就会发出声响的通路，残片在路面很显眼的位置。
2	3	—	中庭内侧的房间里，利用角落的木箱攀上高台后在深处的一间封闭小屋里找到。
2	4	钓竿	先忍杀掉场景开始之初离我方最近的铠武者，拾取对方掉落的钥匙打开右上角的大门，之后会发现前方的房屋屋顶有地图残片，用钓竿拉过来即可。
3	2	鬼哭玉or忍猫	用鬼哭玉炸开两扇栅栏间的木墙，然后进入里面的房间取得；又或操纵忍猫从栅栏下方的小洞穴进去将地图残片叼出来。
3	6	—	多头物成所在房间的外缘处。
4	2	—	场景右上角的房间地面上，需先将埋伏在此处的敌忍者消灭后才能安全取得。
4	6	—	在场景中一间由大量铠武者把守的房间的深处。
5	3	—	出口左侧瞭望台下方的黑暗角落里，需要先打败埋伏在那里的两名敌忍者。
5	6	—	场景右侧有一间需要用钥匙打开的房间，打倒把守房间的铠武者就能拾取到地图残片。
6	3	钓竿	角色初始出现位置前方的高桥上（有敌狙击手在瞭望），用钓竿将地图残片拉下来后取得。
6	4	忍猫or钓竿	暗杀目标铠武者的前方地上，进入本场景后即可发现，只能用靠忍猫叼回或钓竿拉回，一旦将铠武者杀死就过关了。
7	3	—	庭院中央的地面上。
7	6	—	在暗杀目标权平金藏隔壁的房间地面上，有铠武者把守。
8	1	爪钩	在角色初始出现位置身后的墙是可以依靠爪钩翻越过去的，之后就会进入隐藏区域，在右侧有三名铠武者把守的房间地面上散落有地图残片。
8	7	钓竿	出口位置的门框上缘，用钓竿将地图残片拉下来后取得。
9	1	爪钩	利用爪钩攀上左侧的山崖，然后移动到山崖尽头就能发现地图残片。
9	5	—	在场景左侧有一间由很多铠武者把守的房屋，在房屋二楼某个房间的地面上就散落着地图残片。
10	7	忍猫	在关谷直忠所在场景的某个房间中，控制忍猫钻小洞穴中去将地图残片叼出来。
10	7	鬼哭玉	用鬼哭玉炸开场景右上角可破坏的墙，地图残片就在墙后封闭的小屋中。

※将里·天诛模式的地图残片集齐后可以获得特殊忍具“鬼の面”，携带该忍具出场的角色会变身为游戏的最终BOSS鬼阴，鬼阴拥有超越力丸和彩女的特技能力，具体如下：

●基本动作招式继承力丸；

●补充忍具时自动变为最大携带值；

●移动速度快，几乎与力丸/彩女装备“忍足袋○九”时的速度相同；

●在砂地上移动时、从高处跳落着地时、在水中游泳时都不会发出声音，敌人很难察觉；

●使用自己的专用刀具，兵刃战中勉强防御时刀身不会产生消耗、攻击力爆高；

●同时按下“×+○”键能在角色前方产生爆炎，敌人接触后即死。

▲使用鬼阴可以好好感受下虐杀敌人的快感了！

游戏的各种心得技巧

角色着火时的处理方法

角色不小心引火上身时通常有以下几种方法来扑灭火苗避免被烧死：①跳入池塘中；②短时间内连续使用四次疾风；③在着火状态下如果能忍杀敌人，那么忍杀结束后角色身上的火苗自动熄灭；④迅速进入下个场景也能使身上的火自动熄灭。



忍者刀的使用注意点

忍者刀是游戏中的重要道具，当玩家遇到卡关的情况时可用忍者刀硬拼过关，不过当角色身背忍者刀时，其身体重量就会增加，这样移动时发出的声音很容易惊动听觉灵敏的忍者和铠武者等敌单位，此种状态无法避免，可谓有得必有失吧！另外，将忍者刀插在特定墙壁上作踩踏点后就无法回收，这点也需要玩家引起注意。

便利的心眼

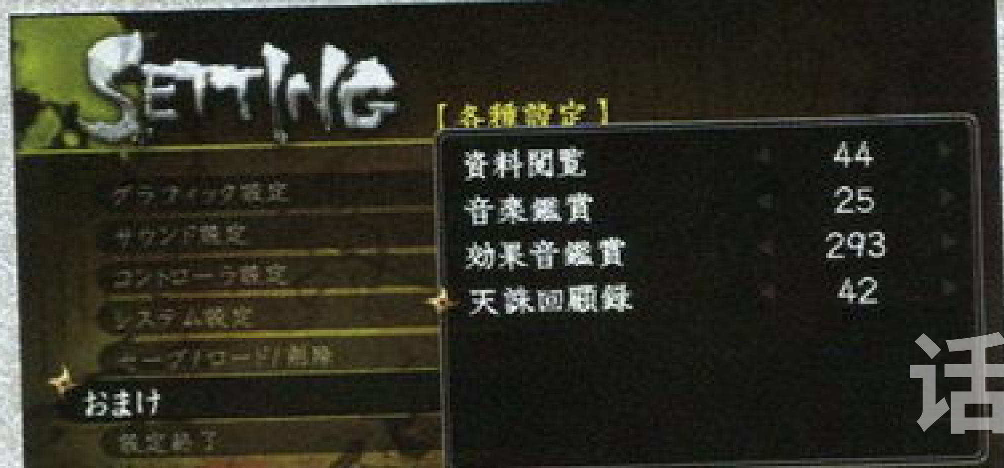
心眼在游戏中的最大作用就是帮助玩家确定周围的环境以及敌人的动态情况，不过大家有没有注意到其实心眼有两个便利的用途呢？首先是在加速跑的过程中进入心眼模式的话，角色会瞬间站住，这样就避免了通常情况下奔跑结束时的惯性前冲性以及“刹车”的脚步声；另外在跳跃着地前使用心眼可以强制屏蔽掉角色落地时所发出的声音。

兵刃战必胜法

兵刃战是迫不得已的情况下用来消灭敌人的手段，不过由于部分敌人的出刀速度极快导致玩家反应和操作的时间极短，这样在单挑中就有可能会落败。下面为大家介绍一种兵刃战的必胜法，当战斗开始后注意观察敌方攻击箭头的指示方向，看准后立即按START键暂停游戏，此时将滑杆推向对应的防御方向，再解除暂停状态，这样就能100%正确防御对方的攻击，如此反复几个回合就能取得胜利。



画廊、音乐鉴赏模式的资料收集



最初开启画廊和音乐鉴赏模式时其中收录的内容并不多，接下来进行正篇任务或是片手业任务打倒敌人时会随机掉落卷轴和CD这两种道具，不断收集它们就能使画廊和音乐鉴赏模式中能欣赏的内容逐渐增多。



“骗钱”的轨迹

雷伊 提供

“《英雄传说 空之轨迹》系列”可以说是Falcom作品的典范，有着精美的人设、动听的音乐以及优美的剧情，系列三款作品的PC版和PSP版的累计销量已经突破了70万套。Falcom的“骗钱”能力玩家们想必也早有耳闻，别说PC版，就连PSP版的《空之轨迹》都已被重新包装过两次（《FC&SC》合集、系列三作合集），而相关的CD更是出了不少。最近，Falcom方面又公布了《空之轨迹》的两张新drama CD，分别是《FC》的CD《离去的决意》，以及《SC》的《相系的羁绊》，两张CD都将在今年4月25日发售，售价均为3000日元，同时还将发售两者的合集，价格6000日元。其实说“新”也不是非常妥当，因为《离去的决意》和2006年发售的PC用《SC》初回限定版中附带的特典CD内容是完全一样的，把当年的特典重新拿出来以3000日元的价格贩售，真是不得不佩服Falcom的抢钱手段。



作为drama CD，在再现了游戏中经典场面的同时，其中也加入了许多在游戏中并没有出现过的新剧情。而CD的声优也和游戏原作中的保持一致，像神田朱未、子安武人，绿川光等知名声优都会在CD中有着出色的表现，所以虽然CD价格不菲，但对于FANS来说吸引力还是相当大的。



胧月：早有人说过，做玩家莫做FANS。FANS是厂商后院的家畜，逢年过节拉出来宰。现在甭说逢年过节，就是社长的儿子缺点奶粉钱都得叫FANS买单。（痛心疾首状）



洋葱 提供

红虎饺子房、万豚记 推出《街霸4》美食！

为了纪念Capcom公司于2009年2月12日在PS3和Xbox360上推出的格斗游戏《街头霸王4》，在2009年2月12日～2009年4月12日这段期间内，日本的餐饮连锁店红虎饺子房和万豚记会推出以《街霸4》为主题的各种美食。不过，当中大部分都是辣食，不能吃辣的FANS就比较郁闷了。另外，购买了《街霸4》主题美食的顾客还能够得到特制的《街霸4》集换卡，一共有30种图案。

▲同时使用了牛肉、猪肉以及鸡肉作为原材料，同样是相当辣的一道菜。

▲本次活动的纪念卡片。

胧月：又是卡片收集……不过话说回来，吃30顿饭总比买30本相同的杂志划算。

学习成绩好，PS3送给你！

羽纹 提供

各位读者朋友肯定深有感触，以前我们的父母、老师常说玩游戏会使得成绩下降，而如今让学生为了玩上游戏而把成绩提高说不准真可以起到正面的作用。近些年来游戏已经成为我们身边不可缺少的一部分，而部分先进的欧美国家对游戏的看待态度更是十分正面。据英国媒体的报道，近日英国推出了一个名为“Vivo Miles”的奖励机制，这个机制将面对广大学生，只要你在学校成绩表现好，就送你一台PS3！

只要学习好，游戏随你玩！

该奖励机制就好比游戏中打怪赚钱买装备一样：每个学生都有一张个人的专属磁卡，当你在学校有优秀表现时，你的磁卡就会获得相应的“Vivo Miles”点数，利用这个点数学生可以兑换各种各样的奖品。兑奖最低的40点可以换得一对耳环，到400点可以不用花钱拿一张X360正版游戏，500点可以获取一部iPod mini，当点数到达3000时就可以换取梦寐以求的PS3主机，最高6000点甚至可以让学生把液晶电视机搬回家。

目前英国已经有6所学校引入这个奖励机制，尽管这往后难免会出现各种各样的问题，但目前的英国教育界却对这种改革方式持乐观态度，因为他们目前的中学奖励制度已经无法对学生产生激励。在报导中更指出，今年9月起将会有接近200所中学引入这“Vivo Miles”奖励机制，但愿学生们不要把游戏机搬回家后成绩再次一落千丈……

胧月：这是阴谋，是为了减小学生间的两极分化而特意搞出来的糖衣炮弹。

羽纹：上面这个家伙若不是在“掌机王”工作，十有八九是个“战网魔”级别的卫道士。

洋葱：所以说，如果这个世界上有所谓的“恶”存在，那就是人心了啊。

“Macross超时空进宙式典”成功举办

胧月 提供

在初代《超时空要塞》第一话的剧情中，SDF-1 Macross划时代的升空被设定在2009年2月，当历史的钟摆真的摇荡至此，全称“Macross超时空进宙式典 真的进入2009年了呢 是2.22哦（娘娘娘）得卡鲁恰”的大规模《超时空要塞》主题活动于2月7日～2月22日顺利在秋叶原举办了。期间，主办方举行了丰富多彩的活动，一向在周边方面较为低调的《超时空要塞》本次不仅展出了大量模型、手办、人偶，大量主题食品也赚得盆钵净满。



在这次的活动中，主办方请出系列的多名重量级人物和声优参加式典和现场脱口秀，先说这入场券就不是那么好入手的——FANS必须先花1050日元购买限定10000张的“超时空穿越海报”，获得收集贴纸用的台纸；接着到秋叶原的贴纸拉力加盟店购物，收集到3种贴纸；然后将贴纸寄到东京动画中心参加抽选，最终只有500名幸运FANS才能参加式典，另500名观看现场脱口秀，竞争的残酷程度丝毫不亚于之前的武道馆演唱会门票。



会场敬业的COSER们。

◀▼这两辆痛车告诉我们，《Macross F》同时拥有大量的男女粉丝是有其原因的。

在展品一角可看到包括Bandai在内的多家厂商制作的战舰、战机模型，不管是已步入中年的初代FANS还是叫嚷着“爸爸，阿鲁特的飞机是哪个呀？”的孩子都对这里极为热衷，其中最吸引人的当属Bandai的“DX超合金”系列的Macross Quarter，能在战舰和强袭两种形态间完全变换，完成度极高。



▲Yamato社的旗袍版林明美人偶。



▲初代的机体经典依旧。回忆一下童年街边卖的高仿玩具，只要区区15元。



会场另外还贩卖红葡萄、白葡萄和草莓牛奶三种味道的香槟汽水，瓶子的标签上绘有明美、雪莉露、兰花、公主等女性角色（……啊等等，公主是男的）。联想到上次中岛爱在niconico活动上介绍产品时说了句“女孩子的味道”而引起一片YY，这次可别重蹈覆辙才好。



▲Banpresto预定在3月发售的幸运扭蛋，老实说做工一般。

▲《超时空要塞》主题铜锣烧和兰花咖喱。（“兰花·李”和“兰咖喱”的谐音也正是该咖喱的卖点。）

胧月：说起“2008年最成功的商业动画”，《边境》、《鲁鲁修R2》、《高达00第二季》，到底选哪个您自己看着办吧。

游戏美图秀

栏目主持：宇轩

时间真快，宇轩主持美图秀栏目也已经有一年了。想当初宇轩最喜欢的类型可就要数Loli了，不过现在，却变成了御姐至上的原则。本次美图秀我们就来一次Loli特辑，对于宇轩本人来说，这也算是一种缅怀过去的方式吧。











FIRE EMBLEM

火纹大陆

应该是从2003年的《烈火之剑》时开始，IS和任天堂都很看重已成功“复活”的“《FE》系列”，《烈火之剑》的高调宣传，以及《FE》正式进军海外市场的启动，都让玩家们觉得这《火纹》的风潮将会来了。之后“一年一作”的宣言以及连续公布两个作品，都可以看出IS和任天堂对这个游戏品牌的投入度。当然以上这些都是在几年前了，我想也有不少读者是在当年那个风潮中加入到《火纹》的行列里的吧。这两年，相对来说《FE》各作品在发售前的宣传低调很多，这点在最近几作的游戏封面上就完全体现的出来。

火焰之纹章 圣魔的光石

年代：2004

绘者：わださちこ



没错，这作的人物设计和插画还是这位不知性别、甚至不知是否为个人的わださちこ来完成的。细看一下这个封面设计得十分简单，两位主角并列在一起，身后则是大陆地图，可以说完全不需要设计的封面，而两位主角的图像用的还是人设图像，也就是说对于一些精通图像软件的玩家来说也可以很轻松地设计出这么一个封面。当然，简单归简单，但这个封面却因为简单而突显出了重点，也就是两位主角，让人第一眼就将两位主角的印像留在了心中。另外值得一提的是，这一作的两位主角是有两套人设的，最早公开的那套人设和这封面上的人设有一定区别，但在后来，官方确定了封面上这套人设为最终人设。所以很多人都以为封面这个是很纯正的插画，但后来证明的确是拿人设图凑数而成的。这也从一个侧面反映了《圣魔》这一作的赶工。至于海外版的封面则有些变化，两位主角无变化，背景改成了魔化利昂带领的魔物军团，这相对来说就比日版的好一些了。

火焰之纹章 苍炎的轨迹

年代：2005

绘者：北千里

北千里应该是当时来说历代作品人设中画功最强的一位了，而这一作的封面，不管是配色还是图上人物的表情动作也都十分地传神、并且很有张力。但是，尽管这个封面给人总体印象不错，但有着一个致命的问题。这是继《暗龙光剑》、《封印》之后第三个人物大集合的封面，论视觉感这个封面远超前两个，但它的最大不足



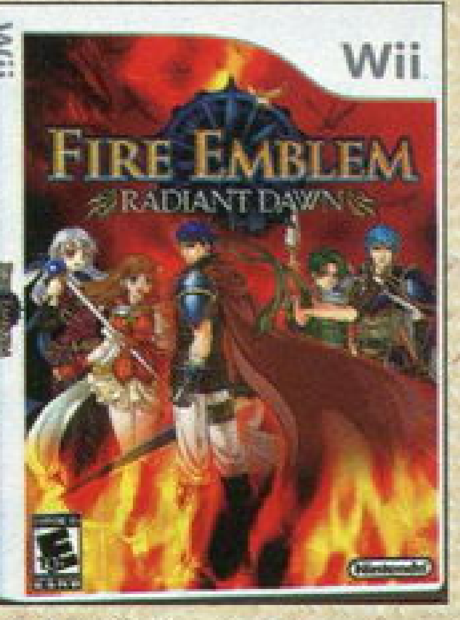
就是所有人物都十分抢眼，反而没有突出最核心的主角艾克。我们来看下，主角艾克居中很抢眼，但以往背后留给强大敌人的位置则被四个人给分割了，强大的黑骑士像给人压迫感，居中偏右的狂王也显得很有气势，右上的白鹭兄妹也充满了神迷感，这么一个小小的封面上可看点竟然这么多，再加上又安插了其他几位重要人物，本来就窄的封面顿时就显得特别拥挤，使得玩家都不知道要去看什么，再加上整体色调偏暗，不近看很多人物根本看不太清。另外，这作因为公布得要比《圣魔》早，但发售时已是一年后了，所以这个封面插绘也应该是经过几次修改的了。

火焰之纹章 晓之女神

年代：2007

绘者：北千里





▲左为日版，右为美版封面。

对于这个特别的《FE》作品来说，玩家对其的评价都是很两级化的，有人说很好，甚至冲击了他们心中《系谱》的地位；也有人说不好，因为和很多人心里的《FE》相差太大了。当然，我们在这里不去说它倒底好不好，我们只论封面。这个封面嘛，说真的很没美感，初公布时甚至很多人都大失所望。封面描写的就是主角米卡娅带着晓之团应战帝国兵，主要是米卡娅和萨扎在应战那冲来的龙骑士，其他的晓之团成员则在远处和敌军混战成一团。单从图来说，这个很不错，作为一个插画很完美，把激战的过程描写了出来，画里的远近层次感分明，远处几位晓团战士的动作也很传神，这再次证明了北千里的一流画功。但是，作为封面的话这图是不是有些不足呢？答案是肯定的，因为这的确不是个拿来当封面的图。当然玩过这一作的人都会明白，IS用这张图做封面的良苦用心。毕竟这一作在故事上紧接前作，而且是将前作中甩出的包袱一一打开解明来做为完结篇，所以为了避免“剧透”才采取了这么一个封面，可见IS为《晓女》这一作的剧情付出了相当多。此外，海外版中除了美版以外都使用了这个封面。至于美版，则可能因为不怕“剧透”了而设计了一个新的封面，则是用几个人物的人设安排了一下，其中自然包括这一作的另位一个主角——苍炎的勇者艾克，不过这封面设计得全无水平可言，我们就不多谈了。

火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

年代：2008

绘者：士郎正宗?



也许是因为要回归第一作，所以封面设计得也很返璞归真，没有特别华丽的人物插画，就是简单的大陆地图和一把光之剑法鲁西昂，最简单明了地告诉玩家，十多年前的感动回来了、“《FE》”系列的本源回来了。当然关于这个图的绘者，肯定不会是士郎正宗大师，肯定是某个IS的美工技术人员用软件简单制成的，但士郎正宗毕竟是这作的人设以及负责一切插画，自然和图像有关的也都算到他头上好了。尽管对这一作的人设很多人抱着否定的态度，但士郎正宗还是现阶段系列作品里人设知名度最高的一位，使用他为人设，我想IS本身也有借名人宣传的打算，尽管他的画风的确不适合《FE》。够简单、够明了、够直观便是这一作封面的最大特点。

作为一件商品，一个游戏由多个要素组成，哪怕一些不起眼的要素。三次的封面解说以及以前曾讲过的广告解说都是这些要素，可能我们并不关心，但却在无形之中影响到我们。到此，《FE》的封面解说就结束了，在以后的专栏里笔者还会和大家一起探讨很多《FE》中大家不太常涉及、不太关注的领域，使我们能更全面地了解《火焰之纹章》。



中国神话中的龙是一种善变化、利万物的神异之物，传说它能隐能显，春风时登天，秋风时潜渊。又能兴云致雨，为众鳞虫之长，四灵之首。后来龙成为了皇权的象征，各朝的皇帝们大多自称是龙，使用器物也以龙为装饰，甚至穿的衣服都叫做龙袍。经过数千年的发展，龙成了中国的象征，每一位炎黄子孙都是龙的传人，我们的国家也被称为龙的国度。今天我们就来谈谈游戏中的龙。

好游戏永远不过时

文 阳光成员 程步堂龙一

本辑主题



西方世界的神话传说中也有“龙”这种怪物，不过与东方所代表的祥瑞不同，这种在英文中被叫做“Dragon”的怪物却代表着邪恶和毁灭。西方的龙被描述成是巨大的蜥蜴，大多长有可以飞翔的翅膀，有的甚至还可以从口中吐出炙热的火焰。在游戏中登场的龙大多是西方的龙，它们经常以BOSS的身分活跃在游戏中。

龙王战士

原机种：CPS1	模拟器：CPS1PSP	适用机种：PSP



▲游戏的最终BOSS，典型的西方喷火龙。

《龙王战士》是Capcom于1991年在街机上推出的一款清版动作游戏，和同时代几款有名的清版ACT相比，《龙王》并没有很高的知名度，不过这并不代表它不优秀。

《龙王》的系统有不少RPG成分，有经验值和升级的概念。特别的是《龙王》里的剑和盾也有提升的空间，玩家可以靠过关后获得的宝物来提升其能力。另外，它还允许游戏者在游戏过程中更换几次角色，这似乎是个极其罕见的设定。《龙王》中五名可选角色各具特色，比如弓箭手和魔法师的攻击距离远，但HP和防御力都很低，而且不会防御，到后几关很难抵挡得住敌人的两次攻击。战士和重骑士虽然只能进行近身攻击，但血厚防高，如果在敌人击中自己的一瞬间按相反的方向键，还能用盾牌防御住敌人的攻击。

说到龙，《龙王战士》中的BOSS大部分都是西方的龙，什么飞龙、三头龙、龙骑士、喷火龙可谓应有尽有，如果哪位对它们感兴趣不妨找来这款游戏玩一下。

龙与地下城2 暗黑秘影

原机种：CPS2 | 模拟器：CPS2PSP | 适用机种：PSP



▲游戏中的隐藏BOSS红龙，HP是"？？？？？"……

"天啊，这竟然是一款街机游戏！"这就是笔者第一次玩这款游戏的感叹。这个系列在街机游戏史上可以说是堪称完美的横版过关游戏，在动作游戏的基础上加入了不少RPG成分。在一代的基础上，作为续作的《暗黑秘影》加入了完善的职业系统，有六种可选的职业，每种职业都有自己的特色和独一无二的技能。而同一种职业的1P和2P也会是从头像到服饰完全不同的两个角色，甚至有同一种职业还有不同的技能出现，所以游戏供选择的角色可以说总共有12位之多。其他像人物升级、武器装备、道具魔法使用、分支路线、金钱购买道具等RPG要素也十分完善，使整个游戏的内涵和耐玩度都大大提高，再加上Capcom游戏所独有精准打击力度和华丽演出效果，游戏中ACT成分和RPG成分得到了完美的融合！

超级马里奥世界2 耀西岛

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS


▲看我的"飞蛋"攻击！

看过了凶神恶煞的BOSS龙之后让我们换个口味，看看一种人见人爱的龙。《耀西岛》中就有这样一只叫"耀西"的小恐龙（姑且也算是龙吧），游戏中玩家要控制这只可爱的小恐龙展开一段冒险之旅。耀西的动作表情既可爱又丰富，不同于以往的马里奥游戏，耀西主要的攻击方法并不是"顶"或"踩"，而是用舌头将敌人卷入口中再一口吞下，变成绿色的恐龙蛋来击打敌人。除此之外诸如空中滑翔、撞击地面、滑雪、变形成为各种车辆等丰富动作都将耀西的可爱幼儿发挥得淋漓尽致。

《耀西岛》的画面采用了手绘式的风格，其营造的世界观仿佛出自稚童笔触下的蜡笔涂鸦，再配合八音盒式的背景音乐，让人有一种置身于童话世界般的感觉。各位如果厌倦了游戏中的打打杀杀，不妨来到《耀西岛》的世界中找寻一下童年时代的感觉。

泡泡龙

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS


▲两只龙分工明确，一只负责装弹一只负责开炮。

"泡泡龙"的大名可谓是人尽皆知，这种"消去同色球"的益智类游戏因为有两只可爱的小恐龙做吉祥物而变得大受欢迎，尤其是MM们更是抵挡不住它的诱惑。如今泡泡龙游戏大有泛滥之势，不光是在家用机和掌机上，就连手机和QQ游戏中也有泡泡龙的身影，可见其大众化程度是多么的高。

在这里介绍的这款SFC版的《泡泡龙》是比较正宗的泡泡龙类游戏，游戏规则相信不用我介绍大家都很清楚，大体上就是用同颜色的球消去三个以上相邻的球，一次性消去的越多得分也就越高。不过要想得到高分还是需要一些技巧的，比如故意打一些不同颜色的球粘在一起，然后用一颗球消除最上面的连接点来赚取高分就是一个很好的方法。个人觉得此类游戏都是MM们更愿意玩，也玩得更厉害一些，所以拿此类游戏来吸引心仪的MM的注意倒是个不错的选择（笑）。











iPhone进行时

栏目主持：伊娃

iPhone虽然是一款问世不过2年的手机，但却丝毫不输给以往任何一台游戏掌机。相对于PSP，虽然3D机能略逊一筹，但凭借480×320的超高分辨率以及亮度远高于PSP-3000且无任何残像的液晶，使得它的画面比PSP看上去更加惊艳；当然还有NDS无法比拟的多点触摸技术。在其他方面，不仅具备振动技能，甚至更有不输给Wii体感操作的空间感应技术。

iPhone App Store（iPhone应用程序网络专卖）里的各种软件及游戏都早已百花齐放，在1年的时间里已顺利突破15000个，玩家购买次数更是突破5亿大关。这种足不出户的网络付费下载形式无需卡带和光盘的载体，既方便玩家，更大大降低了开发商的运营成本。

通过Wi-Fi或其他网络便能随时同全球玩家进行对战，这种无需依赖电脑客户端的网战形式非常方便。轻薄超酷的苹果简约机身设计、畅游互联网、一键GPS导航、强大的E-Mail收发、iPod听歌、高画质影片……种种迹象表明，我们已经不能将其归类为一款简单的手机！它绝对有资格和Sony、任天堂“同台竞技”，它更有理由成为你口袋里更时尚、强大的掌上娱乐终端！iPhone到底可以给你带来哪些独有的神奇掌上体验，从本辑开始，你可以从这个小小的版块里了解到更多。






《潜龙谍影》即将登录iPhone

极具人气的《潜龙谍影》系列即将登陆iPhone！游戏将以越肩视角第三人称射击方式展开。Konami正式将其命名为《潜龙谍影　触摸版》（《Metal Gear Solid : Touch》），并很快就可以在App Store里购买到。Konami官方保证，玩家们将可以在《潜龙谍影　触摸版》中体验《潜龙谍影4》的精彩故事情节，每一个精心设计的关卡都将充满火爆的战斗和刺激的情节，当然，也少不了众多FANS们熟悉的面孔。



实际操作大揭秘



基本射击

利用手指控制屏幕上的准心移动并瞄准目标，轻点屏幕就可以射击。



远程射击

同样利用手指将屏幕上的准心移至目标上，再用两根手指向外拨开即可使用狙镜瞄准射击，干掉目标后再用两个手指向内聚拢回到主画面。

iPhone5月入华几无悬念，“鹿死谁手”充满悬念



虽然中国联通尚未最终对外公布，但iPhone 3G行货进入国内并于5月和联通全新3G网络WCDMA携手开卖已基本没有悬念。但究竟是“独此一家”，还是“花落多家”，仍然充满悬念。尽管一直以来中国移动就销售及分成方式和苹果无法谈拢，但有消息称，移动方面仍在努力，希望能够抓住“苹果”。毕竟以水货形式流入国内的iPhone手机早已超过100万部，如此高人气度的手机让国内的两家早已在3G网络下足血本的通讯巨头异常敏感，谁都希望借助iPhone的超强人气，在全新的3G时代开个好头。

畅游APP Store

软件 Software

谷歌地球

Google Earth

■Google ■Travel ■8.9MB ■免费

iPhone上市期间苹果创始人之一乔布斯称之为“你的生活在你口袋中”时，他可能没有想到Google能将整个世界放到口袋中。事实就是如此，iPhone本身就已经绝妙无比，但非凡的iPhone应用程序商店更是具有革命性。Google Earth就可以将世界各地的卫星地图用3D的形式真实显示，包括一半以上的世界人口和全球三分之一的陆地面积的高分辨率图像，通过iPhone 3G的GPS更是能一键定位你的当前所在位置。利用手指的滑动可以像旋转地球仪一样简单地随时查看任何半球，双指间的张合动作用于放大、缩小。Google Earth无论是在品质还是在创新和突破上都可谓是绝佳，为此，该应用程序被选为2008年10大最了不起的iPhone应用程序的第一位，此荣誉当之无愧。可以说Google Earth是iPhone应用软件中最拉风的应用之一，完全可以作为炫耀iPhone的最佳窗口，如果你想让长辈们知道现在的科技到底飞跃得有多快，那就给他们看Google Earth吧！



游戏 Game

法拉利赛车 进化

Ferrari GT: Evolution

■Gameloft ■RAC ■84.1MB ■5.99美元



在手游界一直流传着一句话：“Gameloft出品，必属精品。”本作便是育碧旗下的世界领先手机游戏开发商Gameloft的最新力作，游戏地图采景于世界上最美的7座城市（马德里、巴黎、雅典等），再配合清一色的经授权的法拉利跑车，华丽感十足。游戏中玩家可加入精英法拉利车主联盟并参加全世界的法拉利车主模拟赛车大赛，并有33款法拉利跑车可供玩家选择，包括新款的F430、



▲浪漫的巴黎街头，奔驰的红色法拉利，梦一般的享受！

Enzo Ferrari、Testarossa以及250 GTO等。游戏的操控方式有三种：屏幕触摸操控、方位空间感应操控以及虚拟方向盘操控，每种操控都非常精彩，而且都能实现漂移，玩家可根据自己喜好来选择操控方式。完成教学模式的训练后即可取得自己的赛车驾照，游戏的职业模式中的任务都是通过E-Mail的方式告知玩家的，完成一个任务的挑战后才会出现下一个任务，并升一级，升到一定的级数就有资格参加一些知名的比赛了。比赛中玩家可要注意别撞到路面的障碍物或者其他车辆，扣分事小，如果翻车的话还得耗上一段时间重新归位，其他车手便会乘机超车。另外比赛过程中每超越一个对手或者造成漂移都会有分数奖励，存够一定数量就可以去职业模式的车库中购买新款法拉利赛车了。



▲即使是夜晚的赛道也纵深感极强，充满魄力！

游戏 Game

洛兰多冒险记

Rolando

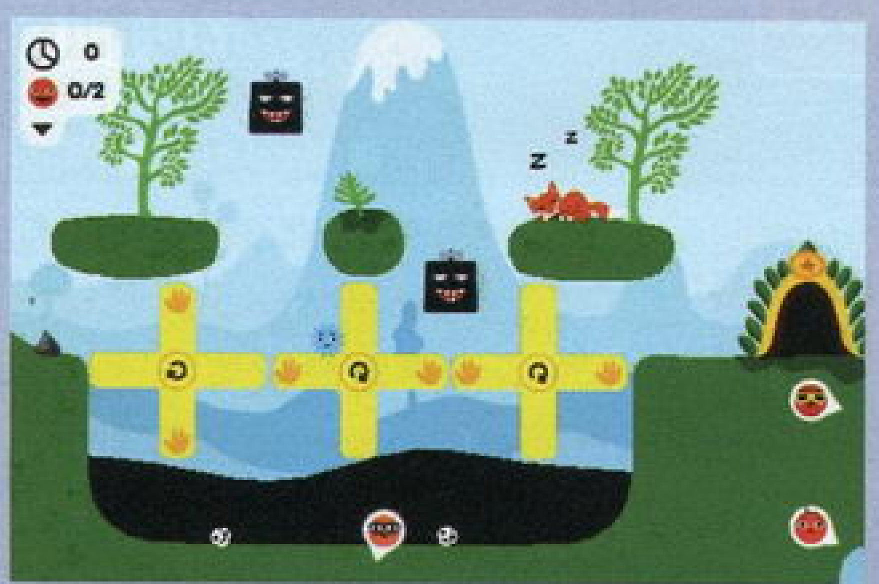
■Ngmoco ■ACT ■25.1MB ■4.99美元



本作的游戏剧情讲述的是，快乐的洛兰多乐园遭到了邪恶的外来者侵略，玩家需要带领洛兰多解救其他被困的小生物们。游戏操作方面充分利用了iPhone的重力感应和多点触摸特性，左右倾斜iPhone便能让洛兰多滚动起来，用手在屏幕上向上划动即是跳跃，同时使用两个手指在屏幕上拨动便能浏览该关的全部面貌了。解救的途中玩家需要带领洛兰多解开很多物理谜题，通过操控众多升降机、弹射器等机械来完成攀爬等动作，而且还要找准时机、有效地躲避敌人。如果被解救的小生物碰到敌人或者敌人设下的机关，则任务失败。不过令人欣慰的是，该任务失败后并不是从头来过，而是从前面一个机关处开始；如果玩家所带领的洛兰多们全都丢失则任务失败，该关卡必须从头再来。

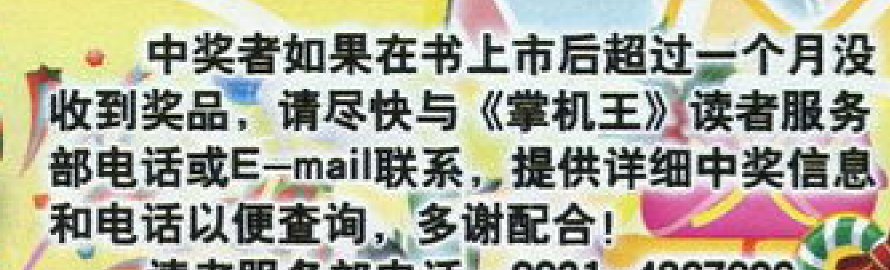
虽然本作无论是在游戏类型还是在游戏风格方面都与PSP版的《乐克乐克》相似，但游戏内容完全不同，而且操作方面比PSP更能得心应手；本作更是加入了超多的解谜部分，必须要通过洛兰多之间的紧密合作才能完成；玩家操控的洛兰多们都是单独行动的，需要用哪个就只需点击一下即可，在屏幕其他地方点一下就能解除该控制。Ngmoco只用了区区25MB的容量，却带给了我们PSP版“《乐克乐克》系列”所无法比拟的独有操作感受，值得每个玩家一试！

▲中间的王子是不停滚动着的且不受玩家控制，所以要两个洛兰多同时在两边配合才能将王子控制于升降台上。



▲手动旋转架，不过可别转过了，掉到黑水里可是会Game Over的！

iPhone本身是个非常新奇的玩意儿，但其应用程序网络商店又首次为数以千计的独立开发者提供了推广他们智慧和才能的平台，更具革命性。本次是“iPhone进行时”专栏的第一辑，介绍了这么多，大家喜欢吗？笔者还有很多非常精彩的相关信息想要给玩家朋友介绍呢，让我们一起期待下一辑吧！下一辑的内容会更加精彩哦！



中奖名单

《掌机王SP》第104辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖



NDS烧录卡

6名

重庆市	曹嘉兮
襄樊市	程　鼎
上海市	潘驰晨
石家庄市	孙天麒
北京市	杨　杨
中山市	周捷贤

三等奖

北通、黑角掌机周边

6名

北京市	韩吉喆
南通市	侯海林
卫辉市	焦瑞鹏
呼和浩特市	李东源
十堰市	李万祥
上海市	郑一帆

二等奖



NDS烧录卡

座式充电器

5名

漳州市	陈漳龙
长沙市	龚逸飞
合肥市	李双骄
南昌市	袁斯烜
常州市	周晨

《掌机王SP》第104辑DVD问答—中奖名单

MARS烧录卡



3名

Vol.104 有奖问答答案：A

有奖问答中奖名单

义乌市	周锋
桂林市	曲洋
连云港市	李根

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



主持 马修
插画 西瓜树

掌门人



天阴了许久，某天早上终于迎来了久违的阳光，然而到中午就暴雨倾盆，而且接下来又是不知道多少天的阴雨天气。下大雨了躲被窝里玩游戏实在是最舒服的，可惜第二天还要早起上班。话说不少读者朋友都是学生，盼望着早点毕业早日工作，其实工作了也不比在学校时清闲多少，中考高考般的压力也时不时就会重现。怎么说呢，无论什么时候，都学会在忙碌中寻找乐趣并分享乐趣吧。接下来，就开始我们本辑的掌门人，各位读者朋友一起来分享大家的乐趣吧！

我也是天才

看到上次那篇《天才论》，我有找到了同类的感觉！有一次一好友劝我：“你有着奎秃子的人生态度与体格（说真的，我体育很棒）；也有着雷顿的天才大脑！为何迷着PSP、NDS呢？你不想成就大业吗？你知道吗？碌碌无为的人就像粪缸中的蛆，而你却有能力爬出来！明白吗？”这一阵话说动了我，从此以后我不再玩小P、老N，而是研究它们！顺带说一下，因为上次嘟嘟的明信片寄到俺家，被父母大骂一顿，所以地址改为学校啦！请不要犹豫，明信片有多少都寄来吧！

合肥 刘兆荣

宇轩：我很好奇他怎么研究小P和老N的……

嘟嘟：我的明信片不会和乌冬的一样被扔进垃圾桶里了吧？

马修：你好友的比喻有点恶而且很损人，毕竟碌碌无为的人居多。

雷伊：该玩还是玩，不玩好怎么研究好。

如此朋友

我有个这样的朋友，虽然这么说他很不够哥们义气，可我必须要说这人的确脑有贵恙……三个月前买了一台新PSP-2000加全套配件，还不到1个月就1000块处理掉了；1个月前他心血来潮又收了一台夏亚红的限定版PSP，哪里知道前段时间又以800的价格处理给了同一家电玩店。你说他有这个闲钱捐款去也好啊，真是撑得慌。

南京 李东

胧月：据说为了多尝尝饭菜的美味，中世纪的欧洲贵族会采用催吐的办法。买机时很爽、一拿到手就后悔的例子普遍得很。

马修：如果我是你，肯定让他把夏亚红限定版PSP卖给我……

向胧月学习

越来越发现，我对胧月大哥太崇拜了！以前没发现，胧月哥的语言是如此诙谐幽默，胧月哥的话是那么有哲理，胧月哥的点评是那么令人无语……啊啊啊啊！受不了啦！胧月大哥，请收下小弟，让我跟您学学说话艺术吧！

阜阳 影舞夜

胧月：承蒙抬爱，可能是我的发言中部分“粗糙”的语句引起了你的共鸣，绝对还不能为人楷模。真想模仿一下的话可以试试下面三招：少读小资文学，谢绝心灵丛书，没事跟损友打打嘴炮。可别告我教你学坏就成。

洋葱：终于有人管月姐姐叫“大哥”了，呵呵。

众编图

绘：ゼロ



马修：很好，我终于翻身一把。

乌冬：本人画中虽小，但小编形象上的关键东西给突出了。

盲先知：雷伊：本来坦克就重，上面还多个马修。

洋葱：嘟嘟：我俩这都什么形象了……

羽纹：这画看得我很汗。是热的，真的。

胧月：还要推……这坦克是人力的么？

宇轩：软饼干：觉不觉得咱俩像跑龙套的。

LIKY：我也要坐人力的……飞机！

自行车和掌机



没掌机真痛苦。本来今年收了将近1000的压岁钱，还以为终于可以买台掌机了，谁知前几天上下学时自行车竟然给我骑断了！现在只能在自行车和掌机中选一样，不过由于快中考了，我估计自己还是会选自行车的……痛苦呀，我的掌机。

江西 邹从鑫

洋葱：骑了好几年自行车，最多只是将它撞歪的我，非常好奇邹读者的车是怎么个断法。

乌冬：话说买辆自行车再怎么样也用不着1000吧……买个便宜点的，剩下的钱足够收台9成新的PSP或NDS了。

马修：二手的自行车几十元钱就能搞定的。

新编伊娃报道！

亲爱的读者朋友们，大家好！《掌机王SP》新小编来报到，特借此宝地做个自我介绍，大家一起来认识一下吧！

在我的成长过程中，有过很多的兴趣爱好。孩童时期基本都是同小伙伴在“过家家”中度过的，初中毕业后的暑假因即将升高中所以没有功课，在堂哥的影响下迷上了武侠小说，一个暑假将书店里关于卧龙生、古龙和金庸的小说全部看完！那个时候才发现我的性格居然如此男孩化。高中时虽然刮起了言情小说的风暴，但我没有跟风。因为爱好英语所以报考了英语专业，第一堂外教课上，黑人DAIVED就带领大家看了迪士尼出品的电影《FINDING NEMO》，看完之后便让大家角色扮演，玩得不亦乐乎，自那时起，我便疯狂爱上了“迪士尼”、“梦工厂”等出品的动画片，继而发展到美剧、欧美游戏。

说起游戏，得感谢我的一位好朋友，因为他我才接触到了PS、PS2、GBA以及PSP，并开始了我的另一个男孩化的爱好——玩游戏，益智类小游戏、“《山脊赛车》系列”、“《DJMAX》系列”、“《吉他英雄》系列”等等都是我的最爱。2005年底我拥有了自己的第一部游戏机——PSP，慢慢的，玩掌机、看《掌机王SP》已经成了我生活的一部分。也是因为游戏，本对足球非常排斥的我也爱上了看球，2006年的世界杯我一场没落。

很多亲朋好友都诧异一个女孩子为什么会如此爱“玩”，我想这也是我来《掌机王SP》的最大原因之一，那就是让更多的玩家知道，我们热爱的游戏，没有国界，没有年龄限制，更没有性别差异！最后希望大家能够接受并喜欢上我，有什么不足之处，请多多指教。

《掌机王》，借我“神力”！

算起来我买了80多本的《掌机王SP》了，买的第一本是第20辑，到现在还保存着，只是封面……早在两年前已是神龙见尾不见首了，这次是我第一次回信，再过20几天又要迎接初三的质检了，希望小编们借我神力，在考试中爆发小宇宙！

广东 廖力

伊娃： 神力没有……只能鼓励一下了，廖同学加油，大家加油。

马修： 质检，眼看3・15了，祝大家的初三质检都合格吧。

小编们拿了多少红包？

想问问小编春节假都去哪里玩了，拿了多少红包。

四川 yuuki

胧月： 一年到头在外工作，春节自然是老实待在家里，不然也太没良心了……红包么，似乎各地习俗有异，我们那只要有工作就没红包了，不过还没结婚的话倒是可以不用给晚辈红包，因此收支流动为零。

马修： 对于大多数已经工作的小编而言，不往出给红包就不错了。

春节在家玩游戏

各位小编，春节过得怎么样呢？我在这个春节没怎么玩，净串门去了，马修今年没回老家，是不是可以猫家里好好玩了呢？真羡慕啊！

沈阳 邱晨

马修： 生活是五彩缤纷的，真让人闭门半个月去昼夜颠倒地狂打游戏，相信一般人都会吃不消的。

雷伊： 然而马修做到了……

女生说我XX

上次我把《掌机王SP》带到学校里，无意中翻到了美图秀，结果引起了一阵不小的骚动，最后还被女生说我“XX”，真是跳进黄河也洗不清，宇轩哥，能不能麻烦你以后弄点可爱的MM。

浙江 暗黑班基拉



乌冬： 这位同学的经历告诉我们，《掌机王SP》是不能随便带到学校去的，就算技术好没被老师发现，但被同学误会成“XX”就不好啦。

伊娃： 又一位美图秀的“受害者”，宇轩你可知罪？

宇轩： 信不信，就算我以后换成可爱MM图，你同学照样会说你“XX”。

马修： 说了半天，“XX”究竟是什么……

雷伊： 马修，你太假了吧！

幸运锦囊

好久没上“掌门人”了，年后的补课忙得我焦头烂额，忙乱之中在试卷堆里发现了回函表，既然买了就把它给写了吧！你们送的“幸运锦囊”很棒，惹来不少女同学的争抢，要不是栓在小P上，汗……

在新的一年里，希望它能给我带来一台NDSi或者一台家用机，又或者让我在六月的高考中金榜题名，三个愿望至少实现一个，当然，多多益善！那么，就让我的幸运从这一封信开始吧！

广西 黄甫令

羽纹：看着这封信，感觉突然自己回到了学生时代，黄读者要好好珍惜自己高中的最后一个学期哦！

宇轩：居然把锦囊栓在小P上，就不怕同学争抢的时候把机器摔坏了么……

雷伊：希望你的愿望能实现，假如只实现了一个，我希望是高考金榜题名，毕竟这才是最重要的。

NDS买回来后，我老爹就成天玩《任天狗》，话说那雪纳瑞真像我妹妹家去世的那条“宝宝”啊。另，由于学业很重，NDS和小P只有周末才能玩，不过无论如何，总算是双机制霸了。尽管游戏水平属于菜鸟级的，但游戏的热情还是有的，当然，学习也更重要。

李谷音

马修：不少读者反应，NDS买回来后被家长“霸占”了，看来NDS果然够大众化。

乌冬：能和家长分享游戏，绝对是一种福分啊！

最近在书报亭中发现了一本《口袋玩家VOL.1》，老板娘以10元的价格卖给了我，我是从最近一辑才开始购买《口袋玩家》的，看见了第一辑当然要买回来收藏啦！记得以前我刚买《掌机王》的时候，也遇上过第一辑（那时已经出到20几辑了），可惜没有买下，现在想收藏也难啦！后悔哦……

上海 凌翔

乌冬：对于凌翔同学的支持，我们由衷感激，正是有读者们一如既往的支持，我们才能不断不断推陈出新。另外如果你有什么建议的话，还希望能继续来信告诉我们哦，不甚感激！





回忆一下自己假期里曾经挑战48小时连续玩游戏，深深感受到小编们还真不容易啊。

钦州 黄家健

健康第一，健康第一。

马修，你情人节在干啥，从实招来！

广东 小贤

哪壶不开提哪壶……

小编们，吃了吗？没吃就好，不吃饭可以减肥哦，这话一般人我不告诉他！

秦皇岛 子龙

这问候送给马修一个人就行。

无论怎样都不让我中奖是不？我要自杀……

上海 XY

奖品乃身外物，生命乃父母所赐，不可同日而语的。

新年一转即逝，成绩一玩就退，红包一用就光，掌机一碰就骂。

常州 龟田

是骂游戏还是被家长骂？

虽然已入PSP，但还需要一台NDSi，不知小编能否帮忙，圆了这十几年来的梦想，让我中奖，如果抽不到我，就拜托各位小编们慷慨解囊……

百色 黄忠玖

我也想问下，哪位能给我慷慨解囊一台NDSi……

好想看到活的小编啊……（嘻嘻，相片啦。）

太原 柳天

100辑的光盘里，都是喘气的……

晚上躺床上玩PSP，结果玩着玩着睡着了，第二天醒来时发现不见了——被老妈没收了，她说考年级第一才给我。

成都 wind

为了年级第一而加油吧，刺激你拿好成绩才是你老妈的最终目的。

我希望本辑能中奖，因为我都写过好多次了……

合肥 星空的守望者

看运气啊看运气……

小编们要同情我啊：我写完作业，我妈说可以玩了，我就把小P咪了过来，结果晚上被我爸发现一下就夺走了……

北京 游戏虫

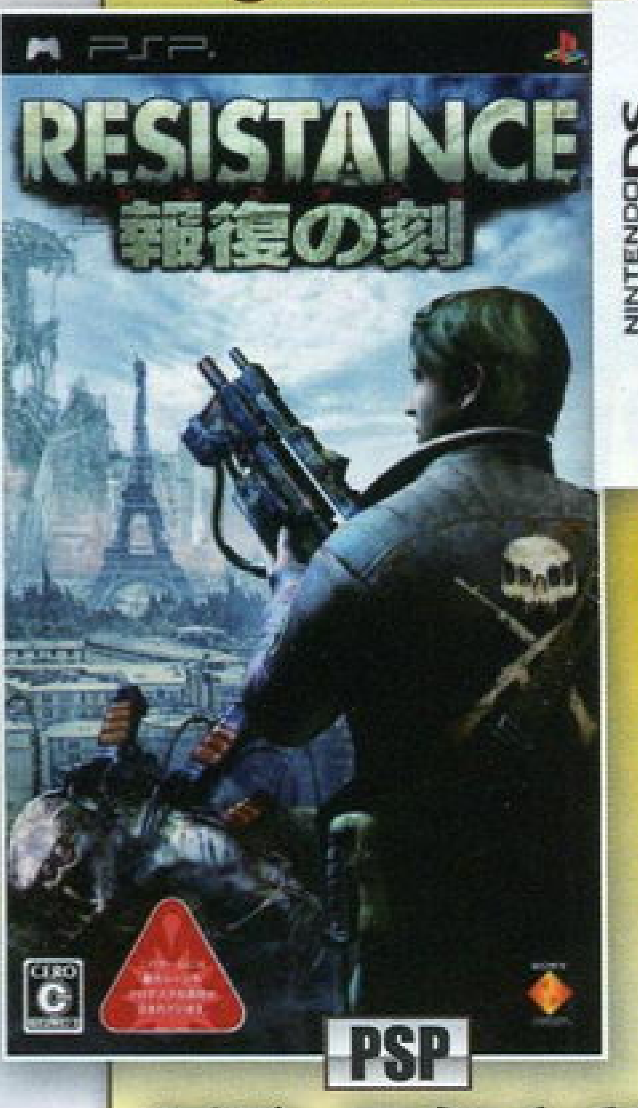
呃，身为学生，即使获得批准也尽量不要在父母眼皮底下玩啊。



下辑预告

《掌机王SP》107辑 3月下旬上市

攻略&特快



PSP 抵抗 报复之刻



NDS 阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士

NINTENDO DS grand theft auto CHINATOWN WARS

NDS 横行霸道 唐人街战争

NINTENDO DS SEGA 7 DRAGON

NDS 七龙战记

坛友互动专栏

levelup.cn

栏目主持 宇轩

为了更好地与读者进行交流,《掌机王 SP》的小编们决定以后经常集体上 Levelup 论坛发发帖子。想要了解除了杂志以外小编们对游戏更多的看法或是爱好的可要抓住机会咯。



楼主: l

http://bbs.levelup.cn/showtopic-767264.aspx

有些角色生来就是虐人的料,他们中的大部分是主人公,通常只要考虑如何尽可能以令玩家们感觉爽快和有趣的方式将敌人虐死即可。有杀人的自然就有被杀的,事实上游戏业有一群自出道起至今一直默默无闻担负着被主人公们虐待的苦命角色,他们中偶尔会出现一些生命力比较顽强或者不那么容易挂的。稍微回忆一下你的游戏经历,相信大家脑子里已经浮现出了一些经常,或是最近刚刚被自己虐过的游戏角色的身影……

最常被虐角色之一 各类丧尸

通常出演被虐游戏

"《生化危机》系列"、《丧尸围城》、《死亡之屋》等

毫无疑问,游戏从来不缺一瘸一拐、浑身腐烂发臭的丧尸型角色,而且他们通常都是成群结伙的出现,以此来刺激你的虐待欲望。

最常被虐角色之二 各类牲畜



通常出演被虐游戏

《战火兄弟连》、《瑞奇与叮当》、《野战英雄》、《绵羊》等

一般没人愿意吹嘘自己喜欢把草地上各种可爱的、悠然自得散着步的动物全部变成烤肉,但看起来各类牲畜经常成为各种战争题材游戏,特别是二战题材游戏中的牺牲者。

(完整内容请参看论坛原帖)

最常被虐角色之三 各类恐怖分子



通常出演被虐游戏

《潜龙谍影》系列、《使命召唤4》等

基本上没人会为他们讲情,他们也是许多游戏中常年不变的虐待对象,因为在各种拯救世界或英雄救美题材的游戏当中,各种混乱和危机差不多都是被他们搞出来的。

最常被虐角色之四 各类植物



通常出演被虐游戏

《恐龙危机2》、《银河战士》、《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》等

没错,那种待在你家窗台上用来净化空气或是被摆在显示器旁用来吸收辐射的植物通常是无害的。但在游戏中可能就是另外一番情景了,某天当你醒来,突然发现自己置身一片有着古怪植物的森林,然后被一群长着血盆大口或是挥舞着沾满黏糊糊液体触手的家伙包围的时候,你就会恨自己为什么平时没有勤给花园除草了……

讨论内容为保证阅读效果,将在不影响发帖人原意的情况下进行整理,如标点,语序,网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区(http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72),掌机玩家自己的论坛。



105辑热点话题之

解读《勇者斗恶龙IX》延期

SE于2月12日宣布，原预定于2009年3月28日发售的NDS新作《勇者斗恶龙IX》将延期至2009年7月11日发售。官方称此次《勇者斗恶龙IX》延期是由于“游戏在开发中发现存在重大问题”。下面，我们就《DQ IX》的延期以及相关的影响进行一番猜测和讨论。

延期实在可惜啊！希望别再延期了。惟一好的是能有更多时间准备好买《DQ IX》和限定版NDSi的钱。

FullMoon555

日本国民游戏《DQ IX》的延期真的让人震惊，也许这给等待这个游戏已久的玩家泼了冷水，希望这次游戏的延期能进一步提高游戏的素质，好给玩家一个交代。

linfeng29

其实早就习惯各种大作延期了。不过对SE纯熟的制作能力还是相信的。保持着期待的想法，默默等待……在此之前就玩玩前作找找感动的心情吧。

猫伊

《DQ IX》的问题很可能出在Wi-Fi上，毕竟开发了这么久主体部分再出现这么大的问题的可能性不大。

talentyj

差点就去预定了，好危险。

义yi

《DQ IX》延期太遗憾了，希望能像《机战K》那样再跳回来提前些发售，我也就满足了……

FM01

可以在别的游戏上多花点时间了，要不然游戏时间安排得有点紧凑！

爆炎希罗

估计是解决4人Wi-Fi时出现的问题。

dyching

我怕紧急增加如《马路3》那样的防盗措施，仅此而已……

阿鲁卡七

还好我不是《DQ》饭，只要《王国之心》别延期就好。

都市小乖0

应该不是技术性的延期，而是战略性的延期。

KIDDI

其实我知道他米搞定的技术是防D版技术，他要先找老任了解下，然后再加在《DQ IX》上而已，D球人都知道。

ybwyxy

不怕延期，就怕达不到应有的水准，不要又成为叫好不叫座的游戏就行。

无我の境地

延期虽然可惜，不过我会玩着其他游戏等待着。

牧场男孩

还好啦！对于被暴雪忽悠惯的人来说，这是能承受的。

拉可秀

如果实际素质能对得起《DQ》的一再跳票，那我就原谅SE咯。

澄星

神跳票，一下子跳了4个月。

不灭蛇魂

虽说好事多磨，不过磨的时间太长了，好事也会烂在锅里的。

FallAnger

一切都是阴谋。

神的领域

那要看SE是选《DQ IX》还是《FF X III》咯！

逆天阿V

相信《DQ IX》会带给玩家满意的答卷。

献给拉克丝

《DQ IX》可能会在联机功能给人些惊喜吧。以改进质量消除BUG为借口的延期，不会是SE为了吊玩家胃口提升销量的一个幌子吧。

Crystal

本来留好了钱等着买正版的，不过延期这么长时间，不知道这些钱还能不能保留到7月11号。

famousperson_fp

明显是看中了暑假市场。

rjc0110

本辑热点话题

本辑热点话题之Capcom开发PSP版《怪物猎人》续作



稻船敬二前不久在接受日本游戏周刊《FAMI通》记者采访时确认Capcom正在制作两款新的《怪物猎人》，一款是对应Wii平台《怪物猎人3》，而PSP版新作则相当于《怪物猎人 便携版 3rd》的性质，标题目前暂未确定。本辑，大家就围绕这款新的PSP版《怪物猎人》展开讨论吧。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年3月11日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

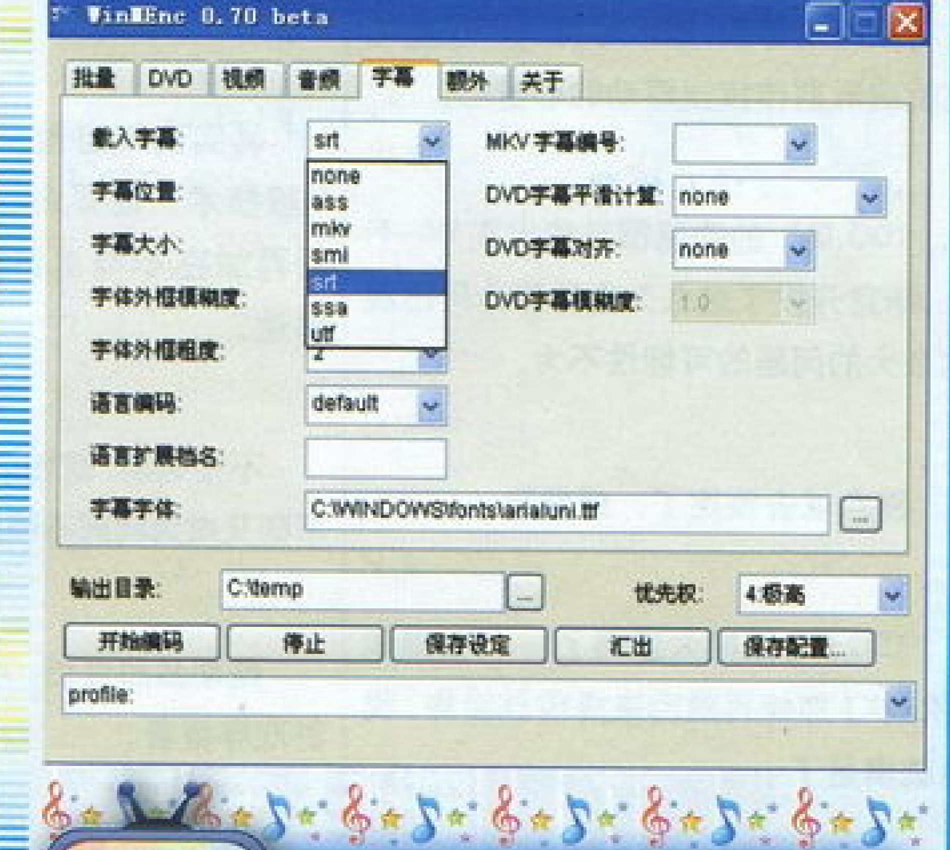


FAQ电台

今年奥斯卡颁奖典礼评选的电影，米格总算静下心来看了其中的一部，感觉电影就算再精彩，也无法与游戏强烈的互动性相提并论，尤其是在这个游戏效果已经逼近电影画质的次世代。好了，下面让我们来收听FAQ电台的内容，本辑我们将要为大家解决关于“网络热点接入”、“电影外挂字幕”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin!

米格：来自潭州的玩友**王泽楠**向我们来信询问，“自己在麦当劳中搜索到的无线网络热点，应该如何才能接入？”如果是路由器建立的Wi-Fi热点，一般都具备IP和网关自动分配的功能，你只需要确定这个热点的SSID，并且它也没有任何加密密码，直接选择连接就可以用PSP上网了。如果这个热点有密码，那你可以向麦当劳的工作人员询问热点密码，输入到自己的PSP中。不过一般情况下公共场所提供的免费热点都是没有密码的，就算有也都是可以通过询问服务生获得的哦。

米格：南京玩友**程天乐**来信向我们询问在转换电影的时候应该如何把外挂字幕文件也置入影片呢？其实用最新的PPA播放器就已经不需要转换时将外挂字幕打入影片中了，只要是常规字幕格式，软件就会根据转换MP4影片文件名自动搜索到记忆棒同一目录下保存的字幕文件，并将其在播放时挂载显示在屏幕上。如果你是未破解的PSP-3000，那只有通过转片软件来挂载字幕了。像WinMenC这类转片软件，都提供了字幕置入功能，你只需要指定好字幕文件格式，设定好字体以及大小等信息，转换软件就会自动根据文件名选择到字幕文件，并将其加入到生成的MP4中了。值得注意的是MKV格式视频字幕一般有几种语言，一定要选对语言种类哦。



PSP上最好的N64模拟器Daedalusx64推出了新版，游戏运行速度快了不少，推荐。NO$GBA的辅助软件myZoom也推出了新版，可以将游戏画面放大。想了解软件的具体消息，请参看本辑的“玩转PSP”、“玩转NDS”栏目！

软饼干：来自江苏的**阿波**在来信中问道：“上辑《掌机王SP》关于《模拟动物》的介绍中，小编有提到玩家养育的动物可以通过屏幕上的铅笔图标重新起名，便于自己辨认，我想应该还有什么另外的用途吧？”没错，给某些

特殊动物重新起上别名是会有特殊效果的，但不是所有动物都适用。比如：选择一只雌性小兔子，点击屏幕上的铅笔图标将小兔子的名字改为“Eostre”，确认后小兔子就变成巧克力色的了，这样玩家就能更容易辨认出了；如果将獾的名字“Badger”改为“Madger”，那么该獾的颜色会由棕色变为红色。





软饼干：湖南玩家**杨俊**的提问：“有一个关于《烈焰强击》的问题想要请教大家。能告诉我EX任务的第一个猜谜任务的正确答案吗？把这个完成我就全任务达成了。”猜谜任务的题目以及出题顺序都是固定的，按顺序选择あっくん→Ⅰ区→ゆきちゃん→将棋→绿色→金→アンパンと牛乳→卫星→灭剑→迅雷正刃七型→妹→Ⅸ区→シノビ→激辛→青色→アップル→ペッ→月刊便可。

软饼干：黑龙江玩友**刘域广**在来信中说到：“《马里奥与路易RPG3》中我卡在与火车进行BOSS战那里了，无论如何也打不过火车怪，每次都让它逃跑了。请问到底该如何对付这个BOSS啊？还有喷火攻击为什么我每次都是OK，不能达到完美呢？”火车战的难度是很大，关键点有两个，一个是争取要每次喷火攻击都能达成EX。其实EX的方法很简单，连续对着麦克风吹气就行了，直到库巴自己停下来就能到达EX。如果你的肺活量不够或者是麦克风不灵敏，你还可以试着对麦克风连续吼叫，这个成功率相对大一些。第二个关键点是当火车进入仙人掌时不要使用拳头进行攻击而是继续喷火，这样可以顺带减少火车的HP。

FAQ电台

《真·三国无双　联合突袭》卖得非常不错，协同联机作战果然在掌机上是王道，本辑《掌机王SP》上为大家准备了该游戏的详细攻略，有需要的玩家不要错过咯！

软饼干：网友**腾一驰**向我们提问：“我《西村京太郎2》已经通关了，目前玩推理集到“兄弟”这题，因为日语不是太好理不太顺的关系，请问该如何解答？”这是道算术题，ABC+你的年龄=DEDE。A必定是9，主人公的年龄从文中可推测是24岁，两位数的24加任何一个三位数只可能是1000出头，所以D必定等于1，而E=0。下面就是简单的1010−24=ABC了。

软饼干：接下来请看云南**朱鹏**玩友的疑问：“在《异说　最终幻想》中，我采用了偷懒的练级大法，但是我1级的角色就算打赢了100级的敌人，也不能立刻升到100级。附加经验值的饰品我已经装了几个，而且是在有经验值加成的日子打的，其中难道漏掉了什么步骤？”这个问题雷伊来回答：一般情况下都是可以一场战斗就升满的，出现你所说的情况，原因可能有二。第一，注意一下陆行鸟是否有经验值加成，虽然这个不太容易忽略，但也要确保自己是在5倍经验值时挑战；第二，敌人的强度是否合适，不要将敌人的强度调得太弱，一般普通以上就可以了，否则一场战斗下来得到的经验值会大打折扣。



软饼干：北京的**李洋**读者来信问到：“《恶魔城　被剥夺的刻印》里有没有什么快速刷属性熟练度的方法？另外，刷绿色的宝箱有没有什么技巧？”由于熟练度的上限是可怕的65535点，所以个人比较推荐用金手指完成这一过于消耗时间的工作。如果要刷的话，可以在“猎奇之馆”等场景去吸敌人使用的刻印，吸一个可以让所有属性的熟练度都+1，等于一次加了7点。可以用东西卡住十字键的上方向，只要隔一段时间注意一下主角的HP就可以了。刷绿色宝箱没什么技巧，完全是看运气，在进入整个场景之前请确保主角身上的装备已经把LCK加到最高，再戴上增加几率的帽子，剩下的就看RP吧……

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，顺便也祝各位游戏愉快！

小编寄语

伊娃

●第一次写小编寄语，特激动！就连老天也跟着一起激动——在我刚提笔写的时候，突然窗外一声巨响，下起了超级恐怖的雷暴雨，能见度可忽略不计。

★年前一并入手了白色的NDSi和黑色16G的iPhone，天天把玩，爱不释手。由本人精心准备的新专栏"iPhone 进行时"还望大家喜欢呢，多多提出宝贵意见哦！

▲姐姐因为生水痘，所以她的宝宝才五个月大就被迫断奶，又因没喝过奶粉，才几天的时间宝宝就瘦了一大圈，但是宝宝特别乖，只是偶尔哭闹，可越是懂事的孩子就越是让人心疼，希望宝宝能尽快度过他人生第一段痛苦的日子。



胧月

★前一次读《我是猫》还是初中生，现今重读已是在看过《起司猫》之后，二者一对比（虽然不该这么对比）不禁妙趣横生。漱石公一生短暂，作品数量也不算多，饶是如此还能印刷在千元纸钞上（现改为野口英世了），可见其地位。

★刚吐槽完洋葱介绍的《空罐少女》"低俗"后便得知中岛爱要操着关西腔出演该动画第11集登场的"最强空罐"，冷汗直冒——绿毛的粉丝们留意着吧。



紫枫

◆父爱

父亲准备返家，离开之前这段时间天天烹制大鱼大肉给贫道，惟恐会因为他的离开致使以后一人吃不好饭而变得"孱弱"——说实话，贫道觉得现在每天走路时肚子都开始一晃一晃……

◆杂

芦花似雪，随风而起，随风而落；飘荡天边，浮于云上；不知前路，随心所欲；知其不可奈何而安之若命！

嘟嘟

◆最近才偶然知道川内伦子这个人，翻翻作品，虽然跟蜷川实花的风格大相径庭，但却都是我最喜欢的调调。于是在看到有人卖川内的摄影集的时候，立刻口水流了一大片，什么时候才能下决心买呢……

◆话说由于受到pola的影响，曾经一度对6×6的照片兴趣浓厚，只是pola相纸一停产，所有可能性都被活活扼杀，再也找不到pola那种虚幻的怀旧感了。

米格

◆看了《贫民窟的百万富翁》，感觉到这部片魅力之大就在于命运捉弄人。不过很难想象一开始那个连粪坑都跳的贫民以及后来那个送水的杂役背后竟然会有这么多故事……

◆最近深圳终于下了场大雨，感觉城市的饱和度一下子提高了不少，人的心情也舒畅了不少。下大雨时最幸福的事情就是赖在床上打掌机了，记得大学时就是因为这样的一个契机，才深深迷上了NDS、PSP，直到成为一名游戏小编。

◆昨天带着PSP出门玩，结果一不小心掉地上，之后又被跑过的小孩子不小心踢到，现在后面的光圈多了N道划痕，看来以后一定不能玩裸机了。

软饼干

◆当你们看到这条小编寄语时，饼干大概也差不多已经离开编辑部了，也就是说已经辞职了，因为家里有事要饼干回家。本来是想低调一点的，但想了下还是要和读者们打声招呼，还是要感谢各位读者长期以来对《掌机王SP》，对米饼组合，以及对我的支持。这次饼干虽然转职成了普通人了，但是游戏热情依旧高涨，说不定你们什么时候又能看到饼干我了，呵呵，各位朋友们，再见啦！

LIKY

◆驾照的理论考试顺利通过，终于可以实车学习了，小小庆祝一下。

◆因为听说这次的《真·三国》是"猎人版"的，此前对"《无双》系列"完全不感冒的我也饶有兴致地玩起来。嗯，游戏中的设定果然是异常地亲切啊，玩起来还不错。估计像我这样被拉拢的"猎人"也不在少数，不管光荣是明目张胆地抄袭也好还是合理借鉴也好，起码，从猎人群里面拉用户的目的是达到了。

◆入手5800已经近一个月，鼓捣了这么久，感觉各方面都还挺满意的，惟一的遗憾就是拍照太差了，拍出来全是噪点，比原来的N73差的不是一个档次啊，算了，凑合着用吧。

马修

◆最近事情超多，每天还没解决几件就过去了，真切体会到了"眼一睁一闭，一天就过去了"的残酷。

◆祝饼干一路顺风的同时，也和大家一起欢迎新小编伊娃同学。

◆小时候去老家某水库，正午时，青山环绕的小水库中间忽然跃出几条两三米长的黑色大鱼（貌似是鲸、豚一类的水生哺乳动物），声音和情景至今记忆犹新。前天和老妈提起，老妈竟然说没看见……话说当时我让其他一起去的老妈单位同事看，他们也都嗯啊地敷衍。确实不是幻觉，不仅情景记忆犹新，那些大鱼也足足跃了近两个小时。老妈最后的结论是：可能当时我年纪小，眼睛净，看到了大人看不到的什么……汗。

雷伊

■最近验血查出来体内甘油过高，血糖含量也在临界点，如果不注意饮食方面的问题，一连串毛病必然将会接踵而至。在过去的将近30年时间里，我是怎么吃都吃不胖的典范，而身边的人也总是对我说："你要做的就是来者不拒拼命多吃"，我从来没有想过什么叫做"忌口"。而检测结果一出来，听到的立刻变成了"油腻的东西不能多吃，甜食不能多碰"之类的警示性话语。饮食结构对身体的影响真的很大，大家平常一定要多注意，要真出了问题，那可不是一朝一夕可以调理回来的。

盲先知



○某周末到一个书城的音乐厅逛了半天，最后发现一个很无奈的结论：十几柜的"中文流行乐手"里我认识的，还没有两柜"欧美精选"里的多。不过这里的碟买的可都够贵的，看到一张ABBA的精选，里面有首我很喜欢的《Super Trouper》，不过开价97。其他的也动不动就是七八十上下，包装好一些的就上百，消费不起啊，看来还是淘点打口比较合适……

羽纹

★一般上街都不带包，因为嫌麻烦，某日心血来潮背个包去东门逛一圈，结果却被扒手给盯上了，好在本人反应快才避免了财产损失，各位读者朋友带小N、小P上街的时候可一定要小心啊！

★自己的4G记忆棒莫名坏掉了，由于没有备份的习惯，导致多个存档付之东流，泪奔……话说组装记忆棒这玩意真RP，想当初大学时买的2G棒现在还用的好好的，这个4G的买了不到一年就挂了，唉。

洋葱

★某天早晨上班乘坐地铁时，列车在隧道里突然猛刹车，紧接着车厢里散发出了浓浓的烧焦味，把一车人吓个半死……幸好一分钟后列车开始用很慢的速度继续前进，平安开进了站。

★一月新番中的《背骑少女》相当不错。另外《金色琴弦》的OVA也快出了，期待期待。

★《女神异闻录　恶魔幸存者》超龟速攻略中……

乌冬

◆继《高达Z》和《高达W》之后，《高达00》终于将魔爪伸向了《高达SEED》，做了40多集花瓶的王女终于要走上歌姬这条路了，不过就最近这几集无差别发便当的情况来看，本作也将接近尾声了……

◆最近楼上的公司又开始装修了，每天一早就开始敲啊钻啊，一直持续到晚上，吵得人简直无法安心工作，唉，希望这种日子能早点结束就好了。

宇轩

▲如果你有99%的确定性可以维持安稳的生活，但只有1%的机会去接近自己理想，该不该为了这1%而放弃这99%呢？傻子才会这么做吧！

▲我就是这傻子。

▲好吧，我还没完全傻掉，所以现在怕得要命。

▲俗话说得好，怕着怕着就习惯了……

PS：大家千万不要学我，[illegible]为上，[illegible]为上。





想秀你就来!

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

♂ 梁志宏　昵称：啤啤熊

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《塞尔达传说》
地址：广东省湛江市开发区龙潮村六区一巷16号
邮编：524044　QQ：369049756
Email：369049756@qq.com 电话：15992033574
想说的话：我永远支持《掌机王SP》直到死……

♀ 罗超凡　昵称：萝卜

性别：女　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《传说》
地址：江西省南昌市
邮编：330077　QQ：546306419
电话：13803517821
想说的话：掌观天下，漫游世界。

♂ 高竟存　昵称：夜车男

性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《牧场物语》
地址：内蒙古通辽市拜尔沁区第一中学高二（2）班
邮编：028000　QQ：531608668
Email：531608668@qq.com　电话：0475-8201362
想说的话：掌机游戏最大的乐趣在于联机。

♂ 么皓楠　昵称：雷电

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：河北省唐山市路北区兴源道天骏景105楼1门201室
邮编：063000　QQ：757051828　电话：2297291
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 孙海峰　昵称：HAPPY仔

性别：男　年龄：26
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《雷顿教授》
地址：天津市河东区成林道滨河里2号楼4门504
邮编：300161　QQ：278494159　电话：13821623854
Email：sunhaifeng_1983@yahoo.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 岑国权　昵称：小时候

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：ACT、RPG
地址：广东省佛山市顺德区乐从镇旧圩街
邮编：528315　QQ：376938355
Email：376938355@163.com　电话：15919080967
想说的话：四海之内皆兄弟！

♂ 胡晓华　昵称：zero旋风

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP、iDSL
喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》、《口袋妖怪》、《马里奥》
地址：浙江省宁波市宁海县黄坛镇前黄村下溪路7号
邮编：315608　QQ：1018934641
Email：zero3956@163.com
想说的话：想Wi-Fi游戏的人Q我。

♂ 刘智豪

性别：男　年龄：14
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：上海市普陀区武威路1087弄125号501室
邮编：200331　电话：66266393
想说的话：希望我能中奖。

♂ 吴靖宇　昵称：小宇

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《火影忍者》、《最终幻想》
地址：浙江省湖州市吴兴区红丰家园7幢1单元202室
邮编：313000　QQ：820233187　电话：15968200308
想说的话：掌机在手，天下我有！



♂ 张阳洋　　昵称：Lac

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：iDSL、PSP
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《高达》、《口袋妖怪》
地址：陕西省西安市碑林区友谊西路101号政治学院干休所
邮编：710068　　QQ：421084802
Email：swonwhide@sohu.com　电话：13289881925
想说的话：真挚地爱《高达》，喜欢它的全部。

♂ 刘为良

性别：男　　年龄：21
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》、《最终幻想》
地址：山东省济南市历下区闵子骞路94号山东电力咨询院宿舍15-3-501室
邮编：250013
Email：kira040215@126.com　电话：15853103676
想说的话：因为掌机，我的生活才精彩。

♂ 陆建华　　昵称：安

性别：男　　年龄：29
拥有掌机：GB、GBM
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：江苏省南通市紫川区任港乡南通港村6组164-2
邮编：226001　　QQ：84297169
想说的话：玩了这么多年游戏，给我实现个梦想吧——全掌机制霸。

♂ 沈翔　　昵称：风风

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《秋之回忆》、《鬼泣》、《怪物猎人》
地址：浙江省湖州市练市镇练市中学一（3）班
邮编：313013　　QQ：837075735
Email：837075735@qq.com 电话：837075735
想说的话：我对游戏的爱，貌似正在走向尽头。

♂ 张闻地　　昵称：影舞夜

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《无双大蛇》
地址：安徽省阜阳市颍州区纺织厂家属院
邮编：236000　　QQ：982643925
Email：zwd982643925@sina.com　电话：982643925
想说的话：我不仅爱掌机游戏，还爱网络游戏哦。

♂ 刘奕

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《牧场物语》
地址：浙江省湖州市吴兴区凤凰新村279幢203室
邮编：313000　　QQ：943976296
Email：943976296@qq.com
想说的话：虽然行动上不能支持，但心到了就行了。

♂ 范强　　昵称：林凯风

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《空之轨迹》、《怪物猎人》
地址：江苏省丹阳市职工学校物生（3）班
邮编：212300　　QQ：526725034
想说的话：没买到100辑是我最大的遗憾。

♂ 韦争均　　昵称：魏

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《火焰之纹章》
地址：江西省南昌市蓝天学院瑶湖小区宿舍20栋A407室
邮编：330098　　QQ：234362684
Email：234362684@163.com
想说的话：享受游戏，享受生活之乐趣。

♂ 潘虹光　　昵称：欧M

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《逆转裁判》
地址：广东省吴川市国土局宿舍A402
邮编：524500
电话：0759-5502822
想说的话：我不想中奖，千万不要抽中我。

♂ 周晓枫　　昵称：SONYFAN

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBC、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《鬼泣》
地址：上海市嘉定区信成路接到迎园路300弄151支弄6号601室
邮编：201822　　QQ：894873401
Email：sonyfan1209@qq.com　电话：021-59996372
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

♂ 杨天远　　昵称：Simon

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《极品飞车》、《机战》
地址：江苏省太仓市东仓路世纪苑流云园5幢503
邮编：215400　　QQ：549286740
电话：53568640
想说的话：多睡少玩，身体快乐；少睡多玩，精神快乐！

♂ 洪博

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：赛车类
地址：广东省清远市清城区田家柄实验中学初二（6）班
邮编：511515　　QQ：549137253
Email：hbabcd8456@126.com 电话：13415241897
想说的话：一起进步，互相交友。



看电视

自杀成为中国青年死亡的首因。举凡自杀，皆有缘可循，年轻人自杀大致不会涉及到国家的大是大非，也不会“咕咚”一下真的失去人生意义。过滤掉“畏罪”这个特殊人群，剩下的不妨概括为“求不得”三字。印度圣人说，真正的人生应由满足自己、证明自己、服务社会和更高追求的内在工作四个阶段组成。因“求不得”而将自己结束在第一个阶段的例子不少见，前段时间某男青年的自杀事件成为一时话题。此人一没失恋、二没创业失败赔进全部家当，自杀原因很简单：他认为自己一辈子都不可能过上憧憬中的生活。如果他只是山沟中的放牛郎，很可能遵循笑话中“放牛娶妻生娃再放牛”的经典模式直到寿终正寝。这倒正应了影视作品中大反派的那句台词：“知道得少一些，你的小命也活得长一些。”

现在我们总是开口闭口称“电子游戏是最廉价的娱乐方式”，那是因为我们知道音响、知道模型、知道高尔夫、知道旅游、知道美人一笑——最要命的是还有烧录卡、盗版碟、刷机这么些个玩意儿存在。倘若有一天市场突然正规得不得了，而你又不想堕为杨教授的救赎对象，古老且未过时的电视不失为一个选择。

家在长江南岸，夏季潮湿高温，童年尚不住公寓，一排平房内都是标准的秦淮人家。电扇祛暑快，缺点是自身产热大，一旦停转家中即化作蒸笼，孩童又经不起整夜强风，于是邻里都有晚间在室外纳凉的习惯。搬出小方桌在家门口吃晚饭，全不在意别人看到菜碟的内容。饭毕抹净桌面搬上电视，抬出竹床再点燃蚊香，质朴的晚间娱乐开始了。

幼时不喜的节目有二，一为新闻，二为足球。每天定点播放的《新闻联播》那叫一个漫长，有“天上一日、人间一年”之感，但也并非全无作用——开播时正是晚上七点整，每户均跟着电视里的报时对表。那时的钟表均为机械发条，到不了百年才误差1秒的精度，一天工作下来总要走歪个几分钟。由于该时段全频道播放的都是《新闻联播》，可以安心找小伙伴打弹珠、拍洋画，并不影响心情，惟独无法容忍的是地方台新闻。该台利用地方之便，喜抢夺他台频段。一段动画片正看到精彩之处，画面突然异变，便知不





妙。随后跳出不加任何美工修饰的“XX新闻”四个简陋大字，急得直想骂人，待这劳什子的新闻播完，频段固然恢复正常，动画却在播片尾曲了。我对“强奸民意”一词的理解大致源于此，不过当年心灵纯洁，不知“强奸”二字怎写。足球倒并非特别抵触，只是怏怏地提不起兴趣。邻家大哥说足球是男人的运动，随后又补充“小孩子不算男人”，我也乐得心安。现在对足球依然不太来电，附带还反感上了“是男人就该怎样怎样”、“是中国人就该怎样怎样”、“爱她就该怎样怎样”之类的激将句式。依我看，爱她就是你只有一个红薯也能分大半给她，而不是非要买广告里的钻戒。可惜一般情况下她不会只愿意跟你分红薯——这便是主观和客观的对立面。

对电视剧不加甄别，有播便看，一看就入迷，不知是否与当时的女演员普遍都很漂亮有关——但是还没到起坏心的年纪，最多觉得“这个阿姨真好看”，哪像现在十四五岁的孩子就能公然“靓妹靓妹”地搭讪奔三御姐。

母亲看电视很入戏，喜欢边看边说。看武侠片，每逢恶人授首便激动异常；看言情剧，能为剧中智商并不比人猿高多少的女主人公气得大骂“这死丫头”。我对清宫言情剧的反感也始于那时，制造矛盾冲突当然没错，可冲突不等于别扭。拿瞎折腾代替矛盾的是三流编剧，而写出以下台词的更是三流中的不入流——男主人公：“XX，你听我解释！”女主人公耳朵一堵眼一闭地歇斯底里：“我不要听你的解释！”三番五次把握住了规律，只要男女一方有人说“你听我解释”，后面跟着的必定是另一方的“我不听”。尽管当时我年纪还小，却也觉得这群家伙实在够笨，附带又对这些被歌颂的爱产生了怀疑：约定山盟海誓、号称“爱比天高”、吟着《上邪》的痴情种子居然见不得自己的女人跟一个男人逛街而大吵大闹，何况最后才知道这个男的其实只是女人的远房表舅呢？如果这叫痴情，那我还真不知道该如何定义“缺乏信任的独占欲”。

在《戏说乾隆》以前，我尚不知道电视剧中能插播广告的。现在回想起来，83版《射雕》中的过场骷髅和面具大致也该是为插播广告而设置的，但小孩胆小，骷髅一出现会立即闭目塞耳，待父亲告诉我说“骷髅头没了”才敢睁眼继续看，于是不知道《射雕》中是否插播过广告。广告和电视剧就像西瓜籽和西瓜瓤，吐籽费劲，籽多的瓜啃起来尤为恼火。没有西瓜籽，西瓜是万万长不出来的，但人们终究喜欢的是无籽西瓜。早期的电视台比较收敛，一集电视剧插播个一次广告，长度也就两三分钟。后来到我高中时，最剽悍的一个电视台能够在一次电视剧LOGO闪过后先来个10分钟广告，待正剧慢条斯理地浮出水面，又以10分钟剧情8分钟广告的比例播片，相当于一斤西瓜半斤籽，看完一集片能耗去个把小时，极扫兴。后闻该电视台因经营问题倒闭，甚欢。其实咱对广告并非绝对反感，西瓜籽添点料翻炒一下能当食品，好广告逗人一乐放松身心，可除公益片外，国内的大部分商业广告用“难看”形容都是侮辱了“难看”二字。

慢慢长大，电视越来越不对胃口，尤其古装剧。实力派演员都去拍电影了，留下一堆无演技可言的花瓶。江小鱼的聪明不体现在挤眉弄眼上——《新绝代双骄》的导演是不懂这个的；侦探剧不该抄抄《柯南》、《金田一》还随便指个纸糊窗户的木屋叫“密室”——导演大致是懂，可大部分观众不懂。一个市场经营久了就会泛商业化，在外来冲击到来前，精品率越来越低。而就实际情况来说，精品率降低的结果却是足以应付更多的观众。我曾拉个川籍好友去深圳的川菜馆吃饭，此君吃完直摇头曰味道不正。麻婆豆腐甜而不酥，乌江鱼咸而不辣，川粤杂容、不川不粤，然则这家的生意却不比别家正宗的差。这时我不禁嘲笑起自己的执着来，橘逾淮而北为枳，土壤气候如此。在咱们看来那些念台词跟背书似的奶油小生说不定演技好着哩，怪的是我们看不懂。

掌机王自由谈

栏目主持 马修

本辑收录了两篇稿件，第一篇讲述的是一段作者难以忘却的往事，躁动的青春，过度地追求享受玩乐，却忽略了亲情……第二篇则是评说PSP现状的短文。总之呢，“自由谈”的重点便在“自由”二字上，题材内容等各方面发挥的空间都非常大，这里也欢迎广大读者朋友们继续踊跃投稿。



这是一段往事，一段属于我自己的往事，这段往事在我的心中留下了深深的忏悔和愧疚，以至于有时想要故意去忘掉。然而就如《东邪西毒》里黄药师那坛自欺欺人的酒一样，不发生意外人便无法忘掉那些刻骨铭心的往事，与其去有意忘却，倒不如将其记录下来，时时警示一下日渐麻木的自己……

文 张渔



2001年，GBA发售了，掌机从此告别了八位机时代，身为掌机玩家的我自然难以抗拒此种诱惑，忍耐了三个月，当GBA降到了800后，我终于出手，让自己也进入了GBA时代。接下来的日子是美好的，GBA上的好游戏远远超出了我的想象，以至于我不得不将大把的钱用在购买值得收藏的新游戏和换游戏上，同时，年轻躁动的我又难以拒绝一次又一次的聚会……种种花销，使得我每月不多的零花钱显得更加不足。最终，我偷拿了家里的钱。父母的钱看得紧，奶奶的钱都存了银行，没法动；而爷爷收到的钱则一般放在床下或抽屉里，于是，趁着家人都不在时，我偷偷拿了两张百元钞票，反正爷爷岁数大，记不得多少——我这么想着。

第二天就是国庆节，叔叔照例是携全家来探望老父老母——依然是忙碌的下午，叔叔在爷爷奶奶房间睡觉，父亲母亲和婶婶下厨忙晚餐，奶奶进进出出地张罗这张罗那，爷爷则坐在沙发上一声不吭地看着晚辈们忙碌，经历了伪满、民国以及建国后诸多事情的爷爷，已经养成了寡言少语及喜怒不形于色的习惯，然而相信此时爷爷的心里，也已经为眼前的儿孙满堂心满意足了。

我和弟弟从小被娇惯，虽然都已过了20岁，但还是像小孩子一样不插手家务。弟弟直接杀向我的GBA，但彼时弟弟的热情早已经转移到PC游戏上了，只玩了一会，便放下GBA让我带他

去附近的网吧。我虽然有点失落，但也只好如此。临走时，奶奶嘱咐“早点回来”，叔叔则对弟弟瞪眼睛：“去什么网吧，快吃饭了，别不懂事！”



我当然还是带弟弟去了，弟弟和网吧中人联起了《CS》，我则是一边在论坛上和人聊游戏，一边挂念着我的GBA，那时的GBA几乎成了我最重要的东西，没有什么人和什么事可以超越我的GBA。

尽管在网吧泡得十分快乐，但我们还是赶在饭前及时回家了。一家聚会的晚餐照例丰盛，而奶奶却不同以往，精神显得特别饱满，胃口也非常好，卤猪蹄、涮粉条都大口大口地吃。其实，奶奶早在一年前便已被检查出肝硬化晚期，一年来，我们都没有告诉奶奶这些，只是用高营养食品维持着，让她看起来精神矍铄，久而久之我们也似乎淡忘了奶奶的病情，甚至希望那次诊断是误诊……人总是习惯于把事情往好了去想，总之，那天奶奶的反常并没能引起家人的注意。

饭后，叔叔一家和往常一样在爷爷奶奶的挽留中回家了，老妈也出去和街坊阿姨们练太极扇，父亲则照例出去打麻将。对于我玩游戏，爷爷基本不管，奶奶也就提醒一下我注意眼睛而已，因此每天的晚饭后，都是我最爽最自由的游戏时间。我拿着GBA，卧在沙发里，伸了一下懒腰，便进入了游戏的世界……

奶奶的呕吐和爷爷的慌乱将我从游戏世界拉了回来，刚从游戏世界回到现实的我有点没反应过来，惊惊地看着忽然发生的一切，不知道该怎么办，爷爷前所未有地慌张着对我喊着：“还不快把你爸你妈叫回来！快去！”“哦，好。”我放下机器，慌慌张张地跑下楼去，我知道，奶奶的病终于发作了，而且这一病倒也许……我没经历过这些，只能疾步跑到楼下的麻将馆和附近中学的操场把父亲母亲找回来，接着给叔叔家打了电话。社区医生也来了，检查后，无奈地对我们摇摇头……

奶奶的病情日渐恶化——下不来床，起不了身，身体迅速脱水，肌肉严重萎缩，继而眼睛看不见东西、说胡话……奶奶生日那天，叔叔公司的人来看望奶奶时，奶奶已经肌肉萎缩到头都无力抬起了，低垂着头流泪，奶奶怕死，即使是健康时也不像爷爷等同龄老人那样拿死来调侃开玩笑。这期间，家人开始在夜间照顾奶奶，我主动申请后半夜照顾奶奶，不仅让50左右的父叔辈避免熬夜，也让自己有一个更漫长的时间来和游戏充分接触。

亲人闲聊时，婶婶讲起自己的父亲在病床上最后的两个月，那时婶婶的娘家人都被拖累得疲惫不堪，无论身体还是经济都难以再持久，然而做儿女的又怎么忍心让老人家走……这样的矛盾折磨着每一个家有重病老人的普通家庭，如今我家也不得不做好随时告别老人和打持久战的双重心理准备。不到半个月，奶奶就完全表现出了临终的症状，在爷爷的指挥下，父亲和叔叔的几个朋友帮忙把已经没有意识的奶奶送到了医院。安排床铺时，叔叔忽然敲了敲我揣在外套口袋里的GBA：“游戏机？”“嗯。”我不知所措地点点头。叔叔半笑着说：“准备得挺全面呢，今晚你照顾你奶吧。”“好！”

父亲和叔叔一行走后，我便和婶婶一同照顾奶奶，病床上的奶奶虽然没了意识，但却不停地躁动——现在回想应该是挣扎，对来自于身体内摆脱不尽的痛苦的挣扎。而我，本来打算把奶奶安顿好、婶婶睡觉后，就打游戏的，可是奶奶实在让我没法玩下去，她不停地动着，氧气罩、输液管也一次次地挣掉，而我也不得不一次次地去找护士。终于，我不耐烦了，问护士：“反正也没知觉了，要不把老人手脚绑床架上吧，不然健康的人也得拖病了。”护士显然很惊诧：“对



不起，这个得问老人的家人。”“我就是家人啊。”护士似乎没听见，走开了。我回去把婶婶叫醒和婶婶说了这事，婶婶叹口气：“就一晚上，咱们再熬一下吧。”

现在回想婶婶的脾气真好，换做现在的我，即使是陌生人为了自己玩，而想出把因痛苦而躁动不已的亲人的手脚绑上这样的主意，我也会狠狠抽他的，然而，我自己曾经就是这样一个该抽的人。

考虑到我第二天还要上学，婶婶让我回家把妈妈叫来，也许婶婶心里对我很失望吧？但我当时除了解脱，却什么也没有感觉到。妈妈走后，我便在屋子里开灯继续打游戏，我知道人终有一死，但在我的潜意识中，奶奶不会这么快就去世的，也许奶奶还会这么在无意识的状态下活下去，而家人也将这样一直照顾下去，包括每晚守护在奶奶病榻前打游戏的我。

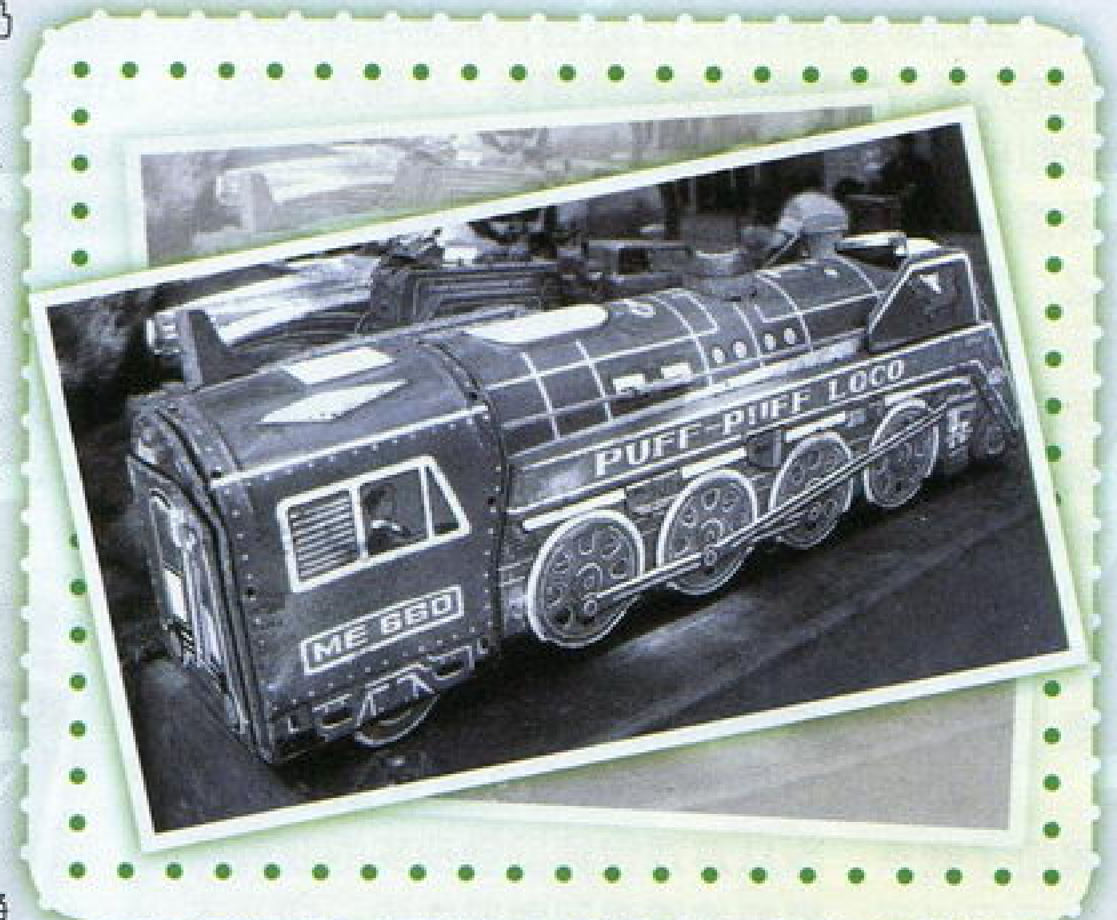
第二天我下班后到医院时，奶奶已经安静下来了。父亲、叔叔和帮忙的朋友们正在外面吃晚饭，我就和妈妈婶婶守在奶奶床前，这个时候，我基本不用奢望打游戏了，而从妈妈婶婶的对话得知，奶奶应该就在今晚离世——不会吧？奶奶，再给孙子几晚打游戏的时间啦。我心里调皮地想着，然后又尽力去想游戏……

奶奶忽然沉重起来的呼吸声把我从头脑中的游戏世界拉回现实，奶奶眼睛睁得很大，瞳孔慢慢扩张，大口吃力地喘着气，几秒钟后，面部表情定格——呼吸停止了！我愣了一下，立刻和妈妈、婶婶用力摇晃着奶奶并喊着，希望奶奶能和两个儿子见上最后一面再走……终于，奶奶的表情恢复了，呼吸也恢复了……直到父亲叔叔回来时，我的心才放下，一瞬间，我开始正视起人的死亡，对于一辈子为家为儿女后代辛苦勤俭的奶奶，两个儿子回来后见到了其临终前的最后一面，也许给奶奶的人生画上了圆满的句号。

奶奶的呼吸愈加困难，不久殡仪司仪请来了，我因为未婚配而按照习俗被支到了隔壁。我点起了烟，心中第一次感到了亲人离去的忐忑，数年来，除了游戏以外没有什么让我觉得更重要的理念开始动摇……当妈妈婶婶的痛哭划开医院的静寂时，我曾经对游戏超越一切的执着彻底崩塌，我向奶奶抬走的方向长跪痛哭。曾几何时，我还拿奶奶的劝告当作耳旁风；曾几何时，我还为自己奶奶卧床不起而有一个打游戏的机会而沾沾自喜；而就在昨天，我还为了自己在病床边舒服地打游戏，让护士绑上挣扎中的奶奶的手脚……如今，老人已逝，一切如梦，一切如昨，我边暗骂自己畜生不如，边捶床痛哭——叔叔的朋友不知道我内心的忏悔，善意地劝住了我。

回到家时，家里的镜子都已用白纸白布遮上，正厅香烟缭绕中的遗像，正是一直以来疼我关心我的奶奶。我咬咬嘴唇，忍住了哭，和父亲叔叔一起操办起丧事，我想，这个时候我表现出自己的成熟，也许会让奶奶欣慰。灵棚搭好后，我主动要求守灵，陪伴奶奶——当时奶奶的遗体放置在太平间的冰柜中，我所陪伴的，也不过是奶奶的遗像。

灵棚外守灵的父叔的朋友打起了麻将，我给遗像前的油灯加完油，也枯坐于灵棚外，仰头呆望漆黑一片的夜空。七年了，从我开始接触游戏开始，这个晚上是我第一次有条件玩游戏而没有去玩，奶奶劝告得对，打游戏也要注意自己的眼睛——等下，这个夜怎么这么漫长？时间怎么过得如此之快？印象里，不及大人膝盖高的我和弟弟在奶奶炕上打架的事我还记得清清楚楚，好像就在几天前啊！奶奶真的去世了吗？亦或是我在做梦？我家真的搬离平房了吗？难道中学时第一次刻骨铭心的恋爱，一次次难以忘却的游戏中的兴奋，甚至于长辈的责骂和关爱，都是孩童时的我做的梦？或许明天早上醒来，母亲依旧会领着我去幼儿园，而梦到了一种叫“GBA”的好玩东西的我还会继续和小朋友去抢电动火车玩，然后，回家继续和弟弟打架，等着在菜地干活的奶奶回来评理并给我们买冰棍……



我太累了，连续两天三夜，我都是在这么一种似梦非醒而又等待梦醒的精神状态下度过的，我帮助父亲叔叔和在外读书的弟弟给每一位前来吊唁行礼的客人回礼并打理众多事物，又忍着悲痛劝着从外地赶回哭成一团的姐姐；独自时，则回想着奶奶生前的一幕一幕独自流泪……我

是一个男子汉，这个场合我应该表现出自己的成熟和稳重，万万失态不得，无论是梦还是事实，相信奶奶都会欣赏我的表现的。直到临出殡前的晚上，一天冷似一天的秋夜才让我悲哀地确认这不是梦，从小看自己长大的奶奶真真切切地离世了……

奶奶的丧事办完后，劳累数日的父叔两家人稍作休息后又聚到了一起，处理一些奶奶的遗物。晚饭后，妈妈和婶婶又闲聊起来，从奶奶谈到各自过世的父母以及许多从前的往事。从谈话中得知，在奶奶发病的前一天，爷爷曾因为发现床下少了200元钱而追问奶奶是不是拿去存银行了——旧社会苦过来的奶奶一直非常节俭，平时儿子们给的钱都攒下存成一张一张的存折留做给孙子娶媳妇成家。爷爷的发问让奶奶感到委屈又无从辩解，一股火攻心，加上第二天晚上吃了太多粉条和猪蹄这些不易消化的食物，立刻病发……

说者无意，听者有心，与世长辞的奶奶永远不能为这200元的下落为自己澄清了，而我却犹如万刃刺心，我的良心不停地受着鞭笞，然而我没有勇气承认我的所做，我曾想过买200元的烧纸烧给奶奶以示我的悔疚，然而一切又都已经是与事无补。每年的阴历十月初一，按照家乡的习俗，河边堤岸上会摆上一排生者为逝者点上蜡烛的瓶灯，每一盏灯，都记载着对离去亲人的无尽哀思，而第一年、第二年在此日感到悲伤的家人，时间久了又何尝不是成为了一种习惯？记得上高中时陪奶奶给太奶（曾祖母）上坟回家时，奶奶还给我讲了她小时候与伙伴们一起在山坡上溜冰、并用手焐掉冰上的字的往事，而那件往事在我头脑中勾勒出的画面至今难忘——模糊的年代，没有太阳的冬日傍晚，覆盖着皑皑积雪的山坡上，偶尔有几枝灌木枯草倔强地探出来，穿得厚厚的棉袄、脸蛋冻得通红的孩子们，排成一排蹲在被滑得黑亮的冰雪面上顺坡滑下，误撞到树枝的童年时的奶奶用冻得通红的小手捂在冰面上，并不时地给另一只手呵暖……遥远的过去早已不在，而曾经在山坡上滑冰并焐掉冰上字的孩子，也已于四世同堂后与世长辞，回归生命的原本。



如今的我也已离家在外近5年，夜深人静独处时，想到一直关心自己的奶奶，仍然泪向心流。内心中，我无论如何也挥不去偷拿200元后导致奶奶发病离世的愧疚和自责。我曾一度执着于灵魂的有无，却始终没有答案，我希望奶奶能在梦中来见我，来责怪我、质问我，然而我所梦到的奶奶，却无一不是家住市郊平房时的往事重现，并没有所谓的托梦……

终于，耐不住良心谴责的我，在一次与家人通电话时，把当年200元的真相告诉了母亲。对于独自在外谋生的儿子，母亲除了安慰，还能说什么呢？讲这段往事，绝不是要讨伐游戏或说游戏怎么害人，我虽才疏学浅但思维也不至于肤浅到那种地步。游戏不过是一个程序一个软件，有问题的，是我们这些每天在升学压力、就业压力和生存压力下苟且暂喘的人，在忙碌与宣泄中忽略了每天萦绕于我们周围的亲情、友情和爱情。浮碌短暂的一生，太多该被珍惜的事物却因为我们着眼于眼前的快乐而忽视，只有远离时才知道该去珍惜却又为时已晚。无论何时何境，不要忘记，那些无私关心我们和曾经关心我们的人们。



PSP，春天来临？

文 张博武



“我们将加大在PSP上的投入力度。”进入次世代后混得油光水滑的Capcom如是说道。而对我这个已经敏感到几近神经衰弱的PSP玩家来讲，这句话只意味着一个名字：《鬼泣》——这个从PSP公布之日起就露过面的天尊级别的游戏。当时便有热心玩家翻出了日文资料证实PSP版的《鬼泣》确实存在，于是连我这个向来比较悲观的P友都开始相信，在《MHP》之外，对小P一直不冷不热的Capcom终于要将Sony家族的小女儿“扶正”了，PSP的游戏阵容将迎来真正的春天……

可随着春季游戏狂潮的逼近，PSP版的《鬼泣》仍然存在于除了主机之外的任何一个地方，新入手小P的友人在通关《战神》后，仍然“不出意料”地将其变成了MP4……

悲情——这是当时看完《掌机王SP》100辑上“荣光的轨迹”一文后我惟一的感受。TOP 100的游戏销量榜上NDS以30比9的绝对优势领先PSP，而TOP 100的游戏评分榜上二者则同为26款打了个平手，不管愿意与否，事实是PSP的游戏就像大多数尴尬的奥斯卡最佳影片一样，“无论评论界多叫好，搁影院里就是没人看。”《战神》、《瑞奇与叮当》、《达斯特》、《杀戮地带》、《追击力量》、《抵抗》，Sony自家的绝活几乎已全部秀出，惟一没摆上台面的就只有比火星还遥远的《GT赛车》了，除了还算“敬业”的Square Enix外，曾经众星捧月的第三方都“识相”地玩起了“躲猫猫”。而NDS则送出了《魂斗罗4》、《使命召唤4》、《忍龙》、《DQ》、《GTA》、《生化危机》、《疯兔危机》、最新版的《波斯王子》以及刚透露出PSP版传闻的《刺客信条》……此等阵容，即使神力全开的奎托斯也无法用混沌之刃遮盖如此灿烂的星光。

当我们在数次惊讶于“这样的游戏怎么可能出现在NDS而不是PSP上”后，剩下的也只有习以为常的麻木了——在此我没有任何贬低NDS的意思，名牌游戏出在销量之王上本就是大势所趋，但二者的机能和定位毕竟还是有所偏差而非百分百的交集。“掌上碟机”，这实在不是一个能和“21世纪的walkman”相提并论的“美称”。

《潜龙谍影》如今在PSP上已经推出了三作，“爱国者之枪”更是“忠诚”的代名词，但谁也没猜到最新的移动版斯内克却加入了搅局的iPod Touch的阵营，尽管看上去Konami这次NDS和PSP谁都没给，算是一碗水端平，但那个暧昧的Touch却总能引发我们无尽的遐想……

窗外乍暖还寒的阳光艰难地刺破云层钻了进来，即使Capcom的名声早已“有口皆碑”，我仍然会一如既往地期待PSP版的《鬼泣》、《生化危机》、《鬼武者》……不管它们将来仅仅是玩家间的传说，还是游戏史上的传奇。而对于“绯闻缠身”的PSP-4000，我宁愿把它看作一个玩笑，否则新机型加上刚公布的《小小大星球》和《机车风暴》，只能说明PS3重压之下的SCE已经为院子里这棵长势还算喜人的幼苗赌上了自己的全部身家。

“全球销量5000万达成！”希望这只是初春的序曲，而不是冬日的终结！

玩家点评

打开游戏后，首先为游戏优异的画面所叹服。水面上泛着的波光、漫天飞舞的花瓣还有微微舒卷的云朵，生动地构造出一片奇幻而美丽的世界。而精致的3D人物建模，更是体现出游戏制作人的诚意。《灵光》的音乐同样值得称道，空灵动听的音乐一定会在最短时间内让你投入到这片清新的大陆中去。总之，对于一个NDS玩家而言，《灵光》的画面与音效几乎是无可挑剔的，它为我们塑造了一片水晶般美好自然的天地，也象征着任天堂对于NDS的信心。

如果说无暇的视听感受是《灵光》带给你的最初的美好印象，那么爽快流畅的战斗则是它作为一款A·RPG所能带给你的真正享受。许多玩家称这游戏为“日式暗黑破坏神”，而它也的确能给你带来符合这个荣耀的一切。精彩纷呈的众多BOSS战，简洁明快的战斗都将让你无法自拔，而如果你愿意，你甚至可以体验到联机模式下和朋友一起过关斩将的别样乐趣。

NDS 灵光守护者

◆Nintendo◆A·RPG

评论人 Zorker 评分 9



如果你是一个喜欢寻求挑战的达人玩家，《灵光》同样不会让你失望。不同职业与武器的搭配，充满研究性的Break系统和各种招式间的组合……这些都会让你沉醉其中，然后，你一定可以看到一片新的美妙天地向你展开。

游戏的剧情同样精彩，正和这整个游戏的风格一样，空灵清新，还带着一丝沉重与忧伤。到了最后，明了一切的因果后，你一定会对这关于守护与命运的传说感到震撼，因为这主角们的灵魂已深深感染了你……

灵光守护者，正如这充满希冀与光芒的名字，进入这片晶莹剔透的世界，你一定也能找到光的存在，找到属于自己的快乐。

NDS 乐高印第安纳琼斯

◆Lucasarts◆ACT

评论人 — 评分 8



电影改编的游戏一般给人的印象是极其恶劣，大都沦落为了三线游戏。但是Lucasarts这次推出的《乐高印第安纳琼斯》却出乎意料地好玩。

首先说一下游戏的画面吧。老实说玩NDS那么多年了，基本上也不对画面抱太多希望的，但这次的画面却让我眼前一亮。游戏为全3D画面，但是却几乎没有看见粗糙的马赛克。游戏的建模也十分精细，乐高积木形的人物造型十分可爱，同时表情丰富，动作灵活，人物被塑造得活灵活现；其次有些场景足够大气，十分有电影的感觉。虽然只用了512Mbit的容量，但是过场动画一点也不含糊。CG的清晰度有待提高，但是时不时穿插的搞笑电影桥段，的确让电影FANS十分感动。

接下来谈一谈音乐。由于只采用512Mbit，加之较长的CG，游戏的音乐给人的感觉有点空洞。总体来说，游戏的音乐还是不错的。刚进入游戏菜单，熟悉的《印第安纳琼斯》电影主题曲便响起，让我这个系列FANS顿时眼睛一亮——对，就是这个味！在游戏中，音乐随琼斯的脚步响动，时而紧张时而舒缓，玩家操作着琼斯在乐高积木的世界中走动，听着熟悉的电影原音在耳边响起。这，就是作为FANS的幸福！

说完画面和音乐，该到游戏性了。游戏打动我的最大原因是游戏性。所有谜题都趣味十足，不会让玩家感到一丝解谜的枯燥。游戏中的各种谜题十分有趣，如划动鞭子远跳、上下拉动铲子挖宝、搭积木平台跳到高处、搭出积木摇杆找到出路，第一关的某扇门前面的2个火把需要玩家用嘴吹灭才能打开大门……

在一口气把游戏打通之后，笔者又在朋友的指点下玩了《乐高星球大战》，素质同样出众，强烈推荐大家尝试一下。

※本篇点评作者见文后请尽快和小编取得联系。



最近深圳阴雨连连，总算是缓解了干燥多时的情况。不过这一下气温也跟着降了下来，前几天还穿上了短袖，这两天又不得不披上外套了。不过打电话回家时聊起天气才知道，原来家里几天前还在下雪……看来这边的冷还真是小巫见大巫啊。其实个人还是比较喜欢阴雨天的，空气比较湿润，睡起觉来非常舒服，可惜最近连着几天都是忙到半夜，睡眠时间大减（=_=）。

真·三国无双 联合突袭

PSP 日版

真·三国无双 MULTI RAID

秘技

刚玩游戏的时候真是吓了一跳，这游戏里武将们的飞行速度比《高达》游戏里还夸张，直看得人眼花缭乱，尤其是在用弓类和术类武器时的感觉真的像是两台MS在战斗。不过玩着玩着，我倒是发现自己渐渐也能跟上AI们那超快的节奏了，莫非我的NT潜质正在觉醒？（笑）

○复制道具

在联机游戏时，玩家间可以随意交换任意稀有度的素材，这就为我们复制道具提供了便利。在复制时，玩家可以把要复制的道具交给朋友，之后选择不存盘退出。然后读盘之后再从朋友那里把道具拿回来即可。

○快速升级城镇

在装好武将卡片之后，玩家即使从战场上半途退出，城镇设施的经验值也会增加。如果急需升级某个设施的话，可以用进入任意关卡然后立刻退出的方法来快速升级城镇。

○转生

在完成本势力的第三、第四两章之后，玩家可以转生为本势力中所有的武将，而在完成第五章之后，玩家能够转生为其他两个势力的所有武将。“他”势力中的几名武将转生条件比较特殊，详细情况请参见下表。

武将	转生条件
貂蝉	完成第五章之后，通过5星难度的任务“虎牢关の战い”
吕布	完成第六章
董卓	完成第五章之后，通过5星难度的任务“喋城の战い”
袁绍	完成第六章的任务“天顶の塔”
张角	完成第五章之后，通过5星难度的任务“黄巾の乱”

○下载任务

在游戏推出不久后官方就放出了不少下载任务。不过上网下载的过程比较麻烦。其实下载任务也可以在联机游戏时分享，选择“配信”即可把任务传给朋友。不过这里其实有个更简单的方法：下载任务会保存在ms：\psp\savedata\ULJM05427DQUEST下，直接把这个文件夹复制到自己记忆棒的相应位置就有下载任务了。

○他国任务

很多玩家抱怨在使用一个势力之后无法进行其他势力的关卡，其实在完成第五章之后，玩家在城镇的揭示板处按L或R键就可以切换到其他势力的任务。不过这些任务并非一上来就全部可选，而是会随着玩家攻略进行的脚步依次出现。



下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击"File"菜单中的"Add game"添加一个游戏项目，再点击"Add cheat"添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用"Update Code"按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为"usrcheat.dat"放到TF卡中的"_system_"目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版 七龙战记 金手指

セブンスドラゴン

○GameID：CD6J 1171aa49

金钱最大
020D24D0 05F5E0FF

隐藏技能全开
120CE692 0000FFFF
120CE694 0000FFFF

地图全开
120CE696 0000FFFF
120CE698 0000FFFF

大地图地点全开
D5000000 000000FF
C0000000 00000008
D8000000 020CE859
D2000000 00000000

传送点全开
120CE692 0000FFFF

按SELECT全员HP999
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000F
120D17B8 000003E7
DC000000 000000C4
D2000000 00000000

按SELECT全员MP999
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000F
120D17BC 000003E7
DC000000 000000C4
D2000000 00000000

按SELECT全员能力999
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000F
120D17C2 000003E7
020D17C4 03E703E7
DC000000 000000C4
D2000000 00000000

NDS 日版 超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！ 金手指

超剧场版ケロロ军曹 击侵ドラゴンウォリアーズであります！

○GameID：C66J fbe1f4c7



隐藏模式和人物全开
12101D22 00003F3F
22101D24 0000001F

收集要素全开
120CCCA2 0000FFFF
020CCCA4 FFFFFFFF
020CCCA8 FFFFFFFF
020CCCAC FFFFFFFF
020CCCB0 FFFFFFFF
120CCCB4 00003FFF

迷你游戏全开
220CCCD5 00000038

侵略率100%
220CCCC9 00000080
120CCCCA 0000FFFF
020CCCCC FFFFFFFF
020CCCD0 FFFFFFFF
120CCCD4 0000FFFF
220CCCD6 00000007
120CCCDA 00000FFF

命数99
22101D0A 00000063

体力不减
22101D08 00000005

NDS 日版 命运之链 金手指

デスティニーリンクス

○GameID：YL9J 84a41bf8

按X键金钱9999999
94000136 FFFE0000
02200CE0 0098967F
D0000000 00000000

按X键任务全开
94000136 FFFE0000
C0000000 00000077
121FDBEC 00006301
DC000000 00000002
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按X键武器全开
94000136 FFFE0000
C0000000 000000D1
221FF704 00000009
DC000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按X键饰品全开
94000136 FFFE0000
C0000000 00000059
221FB204 00000009
DC000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按X键道具全开
94000136 FFFE0000
02190A00 09090909
02190A04 09090909
D0000000 00000000





想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

最动漫 Tot.24

卷首特辑《袭来再，日春宫凉！》为我们详解京都动画与SOS团；先睹为快带来奈须茸·武内崇新作《CANAAN》第一时间情报；卷中特辑《燃烧吧！银魂江户MIX浪漫谭》带你一同与万事屋走入第4年。DVD收录《空中杀手》，《寒蝉鸣泣之时 礼》以及《xxxHOLIC春梦记》；豪华版不仅有豪华版独占CD聆香，更震撼送出空之境界高档卡夹，如此超值你千万不能错过！





3月13日 全国上市

电视游戏广告至尊精选

16开128页+DVD ROM
游戏广告的视觉盛宴

本书收录了超过200个精美平面游戏广告，超过300条精彩游戏广告影像，意在带您体验游戏与广告艺术结合的非凡魅力。其中平面广告配合游戏发售日以及游戏类型等资料，使得本书在极具观赏性和收藏价值的同时也具有非常高的实用价值。





3月16日 全国上市

PS3专辑 第4辑

神机资讯汇总，重磅企划集合，240页超大容量，包含PS3的方方面面。新闻趣事、大作情报、周边推荐、蓝光导购、精彩专题，应有尽有！攻略阵容空前豪华：《杀戮地带2》、《如龙3》、《白骑士物语》、《小小大星球》、《街霸IV》……独占及次世代大作一网打尽！本次的DVD依然采用数据格式，内容满载：超过30段高清游戏视频，100张高清壁纸，100个PS3主题，上百首游戏原声MP3。PS3、PC两用光盘，方便实用。神机玩家切勿错过！





3月19日 全国上市

《BIOHAZARD 5》影像特辑

收录《BIOHAZARD 5》全程剧情影像，优质中文字幕让你不玩游戏也能了解最新作的方方面面！官方制作影像特辑完整收录，最新最全故事年表公开，制作人访谈揭秘！官方预告片、电视广告、真人出演短剧全部收录！采用新技术压制DVD，实现480P逐行扫描DVD最高画质，值得FANS第一时间入手欣赏！



3月20日 全国上市

怪物猎人2nd G官方小说

《疾风之翼》第3部＋精选音乐CD

疾风迅雷，迅龙来袭！

自从迪安和玛蒂丽娅一起组队狩猎之后，通过不断累积经验，他的技术和装备水平都在以惊人的速度提升着。突然有一天，一件极富挑战性的委托来临了。两人这次的目标是连玛蒂丽娅也从未接触过的树海之飞龙——迅龙。不管是猎人集会所也好，普通猎人也好，都对这“疾驰在树海中的黑影”几乎一无所知，看来，迪安和玛蒂丽娅面临的是一场真正的苦战……

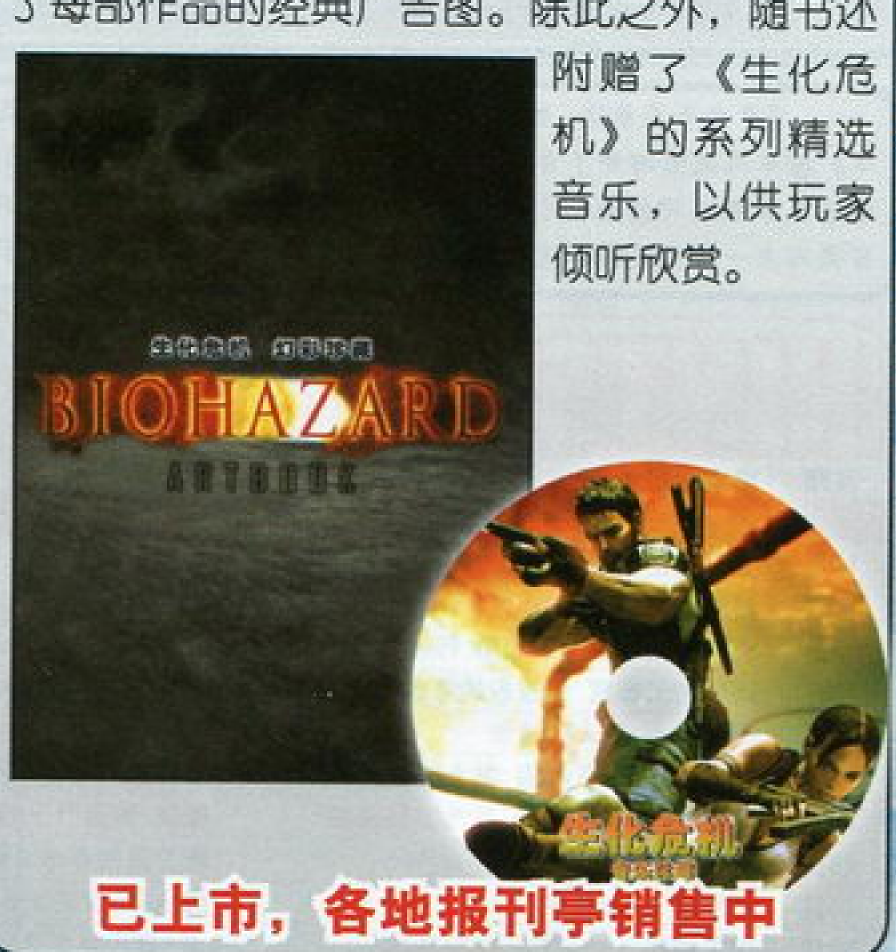


3月下旬　全国上市

生化危机 幻彩珍藏

16开精装画集＋系列精选CD

在《生化危机5》的PS3版及Xbox360版都风靡全国之际，“《生化危机》系列”的首本画集也终于横空出世。本书收集了系列自最初诞生十几年来的所有美图，正传、外传甚至最新的《生化危机5》以及电影版《生化危机恶化》的绚丽画卷都包括在其中，并精心挑选了每部作品的经典广告图。除此之外，随书还附赠了《生化危机》的系列精选音乐，以供玩家倾听欣赏。



已上市，各地报刊亭销售中

境月之夜——TYPE-MOON杰作解析本

112页16开精装特辑＋名作金曲CD

“型月”（TYPE-MOON），对整个ACG界来说都有着深远影响的名字。从早年《月姬》的横空出世到现在《空之境界》的炙手可热，“型月”总在用它独特的魅力感染着越来越多的动漫爱好者。《境月之夜-TYPE-MOON杰作解析本》网罗了三部超人气作品《月姬》、《Fate/stay night》和《空之境界》的丰富信息，以大量的文字深入透彻地剖析了三部作品的世界观、人物事典以及剧情路线，内容丰富，资料齐全，对于“型月”的爱好者来说是不容错过的百科全书。





已上市，各地报刊亭销售中

游戏机实用技术

3月B

本期杂志根据长期以来读者的要求进行了改版，并收录了《生化5》、《星之海洋4》、《真·三国无双 联合突袭》、《光明力量 羽翼》、《苏醒神光》等5篇攻略，特别企划《生化十宗罪——戏说生化系列》为您道出该系列的精彩内幕。光盘继续收录世界顶级生化达人的精彩演出。



已上市，各地报刊亭销售中



发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的延期给日本游戏界造成的巨大影响是毋庸置疑的，可怜的是那些中小型厂商，为了不与《DQIX》撞车而故意挪开了自家游戏的发售日，《DQIX》突然延期后它们不得不再次调整战略。《DQIX》加三款新颜色的NDSI，原本3月下旬任氏家族又将创造一个对手无法企及的销售神话，却由于《DQIX》的缺席而变成了尴尬的独角戏，最后不得不将《机战K》的发售日提前来一定程度稀释这种尴尬，但在影响力方面两者的差距有多大，相信每个玩家都心知肚明。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2009年3月					
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	AVG	29.99美元
10日	我的模拟派对	MySims Party	EA Games	SLG	29.99美元
12日	心跳回忆 女生版 初恋 Plus	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love Plus	Konami	SLG	5250日元
12日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar Games	ACT	34.99美元
19日	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろ～ん大変身	NBGI	ACT	5040日元
19日	侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相	探侦 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc System Works	AVG	3990日元
19日	樱兰高校公关部DS	樱兰高校ホスト部DS	Idea Factory	AVG	5040日元
19日	黑执事 幻影幽灵	黑执事 ファントム アンド ゴースト	Square Enix	AVG	5040日元
19日	园丁妈妈	ガーデニングママ	Taito	SLG	5040日元
20日	超级机器人大战K	スーパーロボット大战K	NBGI	S·RPG	6090日元
24日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	ACT	29.99美元
26日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
26日	幽灵之火DS	ウィル・オ・ウィスプDS	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	网球王子 双打王子 辉煌男生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 BOYS,BE GLORIOUS!	Konami	SPG	5250日元
2009年4月					
2日	职业棒球 家庭棒球场DS 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBGI	SPG	5040日元
2日	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背·旬 セカンドエディション完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
16日	家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人	家庭教師ヒットマン REBORN! DS フェイトオブヒートII 运命のふたり	Takara Tomy	RPG	5040日元
18日	口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	ポケモン不思议のタンジョン 空の探检队	Nintendo	RPG	4800日元
23日	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
29日	由我制造	メイドイン俺	Nintendo	ETC	4800日元
30日	火影忍者 疾风传 忍列传II	NARUTO －ナルトー 疾风传 忍列传II	Takara Tomy	FTG	5040日元
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	ACT	29.99美元
21日	龙珠改 赛亚人来袭	ドラゴンボール改 サイヤ人来袭	NBGI	RPG	5040日元
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	5040日元
28日	寒蝉鸣泣之时 绊 第三卷·螺	ひぐらしのなく頃に绊 第三卷·螺	Alchemisit	AVG	3990日元
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
30日	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	大剑 银眼的魔女	クレイモア 银眼の魔女	DigitalWorksENT	ACT	售价未定
2009年6月					
2日	印地安纳琼斯与王者之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	ACT	29.99美元
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA Games	A·AVG	29.99美元
2009年7月					
21日	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	5980日元
2009年春					
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	售价未定
未定	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK	AVG	售价未定
未定	创造职业棒球队2	プロ野球チームをつくろう!2	SEGA	SLG	售价未定
发售日未定					
未定	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙VI 幻之大地	ドラゴンクエストVI 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

横行霸道 唐人街战争



3.17 ■Rockstar Games■ACT■39.99美元



本作是“《横行霸道》系列”登陆NDS的首款作品，游戏将继承系列一贯的超自由风格和爽快玩法。主角李黄因痛失父亲转而投奔叔叔肯尼而成为唐人街黑帮成员，并为其卖命。在本作中你将会体验到对NDS游戏来说相当少见的杀戮与混乱，场景中的栏杆、街灯与书报亭等建筑物都可以任由你破坏。可以说，除了由于机能限制，画面比不上其他版本以外，《GTA》的独有元素在本作中都将被完美体现。

超级机器人大战K



3.20 ■NBGI ■S · RPG ■6090日元



经过了两年的等待，“《机战》系列”的最新作终于再次登陆NDS平台。本作的参战作品相比之前来了次大换血，收录的作品中老的作品只占了很小的一部分，取而代之的是更多90年代后的机器人作品，不难看出厂商想拓展掌机新用户群的决心，旨在让更多的玩家能感受到“《机战》系列”的独特魅力。而在系统方面，本作引入了家用机版的小队系统并加以改良，所以战略性上也是有增无减。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年3月			
12日	Ever17 时光的羁绊	Ever17 —the out of infinity— Premium Edition	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	Never7 无限轮回的终结	Never7 —the end of infinity—	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	抵抗 报复之刻	レジスタンス 报复の刻	SCEJ	TPS	4980日元
19日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
19日	零・超兄贵	零・超兄贵	Gungho Works	STG	6090日元
19日	遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版	遥かなる时空の中で3 with 十六夜记 爱藏版	Koei	AVG	6090日元
19日	亲吻羊君	羊くんならキスしてあげる	Cyber Front	AVG	5040日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一Software	AVG	5040日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	SLG	5229日元
19日	龙珠 进化	DRAGONBALL EVOLUTION	NBGI	FTG	5040日元
26日	幽灵之火 携带版	ウィル・オ・ウィスプ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく！ナイトメアパラダイス	Konami	AVG	5250日元
26日	Sunday vs Magazine 集结！顶上大决战	サンデー vs マガジン 集结！顶上大决战	Konami	FTG	5250日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル	NBGI	ACT	6090日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft Alpha	SLG	6090日元
		2009年4月			
9日	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	5490日元
16日	Remember11 无限轮回的时光	Remember11 —the age of infinity—	Cyber Front	AVG	5040日元
16日	12RIVEN 跳跃的时空	12RIVEN —the climinal of integral—	Cyber Front	AVG	5040日元
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	5040日元
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A・RPG	5040日元
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
29日	Persona	ペルソナ	Atlus	RPG	5229日元
30日	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑战	Gadget Soft	AVG	5040日元
30日	龙虎斗 携带版	とらドラ・ポータブル！	NBGI	AVG	5229日元
		2009年5月			
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	RPG	6090日元
14日	BLEACH 灵魂升温6	BLEACH ヒート・ザソ・ウル6	SCEJ	FTG	售价未定
28日	勇者30	勇者30	MMV	RPG	4410日元
4日	西村京太郎旅行悬疑 险恶的季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	西村京太郎トラベルミステリー 恶逆の季节 东京~南纪白滨连续杀人事件	MMV	AVG	5040日元
未定	Fate/无限代码 携带版	Fate/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	FTG	售价未定
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄谭 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	枪声与钻石	铳声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！


超级机器人大战K


横行霸道 唐人街战争


绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声


龙珠 进化

新作特搜队 最新发售游戏影像直击



真·三国无双 联合突袭
光明力量 羽翼
偶像大师SP
金色的琴弦2f
假面女仆卫士 跃动大混战
超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！
异界年代记
杰克力量 消防员
追求 费利克斯与菲丽西提的相遇

随盘附送

最新热门游戏火热附送



2款PSP ISO
真·三国无双 联合突袭
假面女仆卫士 跃动大混战
5款NDS ROM
杰克力量 消防员
追求 费利克斯与菲丽西提的相遇
超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！
如果 被选为审判员
触控坦克车2 激突 德军VS盟军

还有全部刊中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、“《传说》系列”钢琴曲等着你。

新动一刻 新番动画介绍



空罐少女


背骑少女

口袋特企



“《沙加》系列”作品回顾

《口袋光环DVD》Vol.106有奖问答题目

在《超剧场版KERORO军曹 击侵龙战士是也！》演示视频的最后，KERORO军曹骑的是什么？

A：飞行器 B：吸尘器 C：扫帚

本辑活动奖




U2DS 烧录卡 3名

掌机王SP幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年4月1日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第108辑上公布，敬请关注。







本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



本手册随盘附赠不能单独销售



ISBN 978-7-89471-085-7
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）